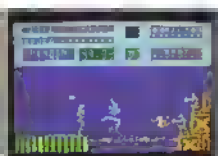
IN REGALO UN GIOCO DI RUOLO INEDITO, "GYB"

http://speccy.altervista.org/

TEAM SEGA®

NOVITA'

7050 CYBER SHINOBI
Il terribile potere conosciuto come "Zeed" fu sconfitto molto tempo fa da Joe Musashi. Ora, dopo moltissimi anni, sono ritornati con il nome "Cyber Zeed". Il loro nome è nuovo, ma i loro piani sono malvagi come allora. Questa volta, "Cyber Zeed" ha creato un missile nucleare rubando dell'uranio. Joe Musashi Jr., nipote di Joe Musashi, deve fermarli prima che essi utilizzino la terribile arma in loro possesso.

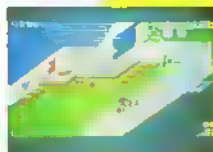
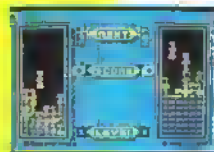
25007 IMPOSSIBLE MISSION
L'Agente 4125 deve fermare la minaccia della distruzione del mondo fatta da Elvin nel suo laboratorio sotterraneo. Penetra nella roccaforte, disattiva i robot di guardia e cerca di decifrare il codice segreto per salvare il mondo. Tutti aspettano con ansia: la tua missione è impossibile.

5110 SHANGAI
Secoli di strategia orientale utilizzati in un moderno ed eccitante gioco di abilità. Rimuovete le mattonelle 2 alla volta dalla pila. Cercate di toglierle tutte e avrete una sorpresa.

GIOCHI PREZIOSI

Sega Master System è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedono il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale gioco.

7042 E-SWAT
Uno dei più popolari giochi Arcade trasportato su cartuccia. È una battaglia contro i 6 boss della malavita e del crimine più pericolosi. Una lotta per riportare la pace e l'ordine nella città. I giocatori all'inizio provano il loro coraggio come ordinari poliziotti prima di diventare membri dell'E-SWAT e ricevere un addestramento speciale per difendersi dagli attacchi nemici e vincerli.

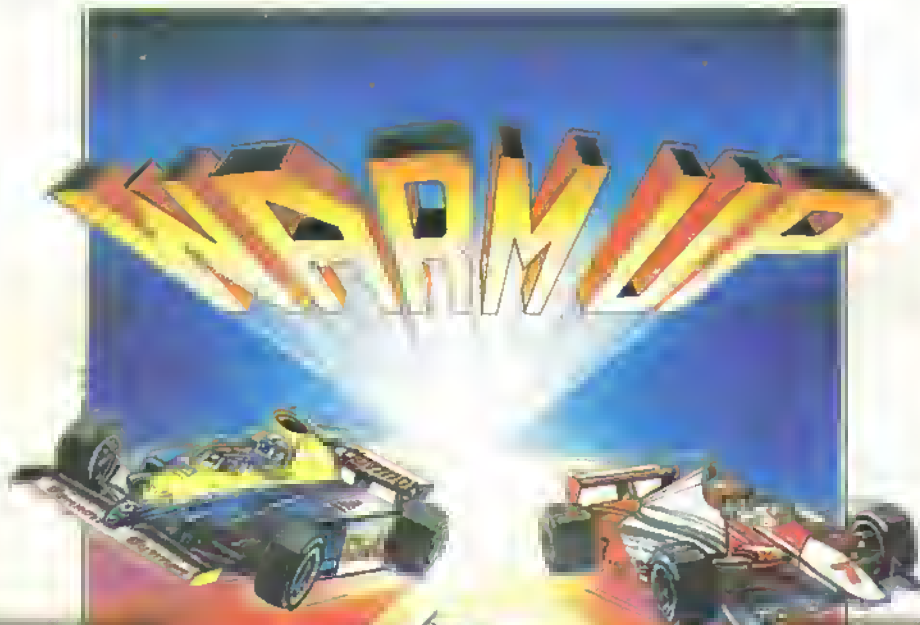
27006 INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA
Usa tutta la tua astuzia ed esperienza! La caccia è aperta per trovare il più grande tesoro della storia: il Santo Graal! Corri contro il tempo e cerca di sfuggire i peggiori nemici. Indy è in tuo controllo mentre lotti per sopprimere uno stressante livello pieno d'azioni.

25009 PAPERBOY
Monta in sella alla tua bici e via per le strade della tua città. Solo pedalando con abilità e lanciando il giornale con destrezza, passerai una settimana divertentissima. Ma attento, dovrai schivare tutto: ubriaconi e tagliaerba, tutti intenzionati a fermarti.

5120 COLUMNS
Colonne di gemme dai colori brillanti ad arcobaleno cadono una dopo l'altra. Cerca di creare delle file orizzontali, verticali o diagonali composte da 3 o più gemme dello stesso colore. Se la fila arriva alla cima, il gioco è finito.

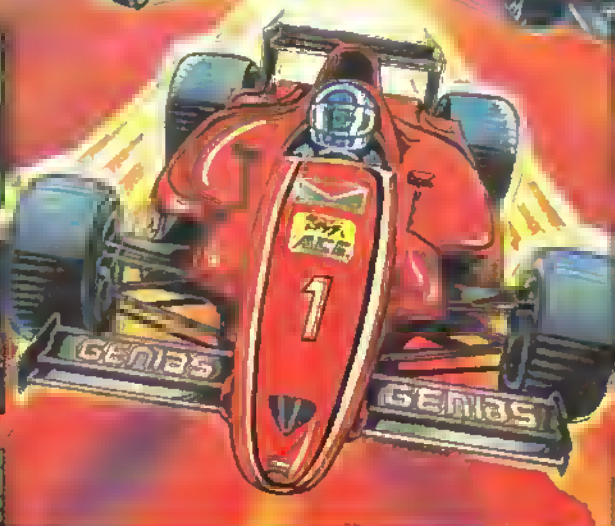
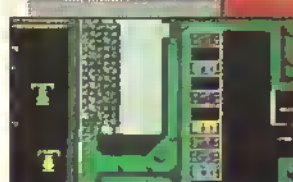
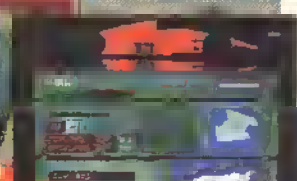
7043 SUPER MONACO GP
Dopo aver scelto la tua auto potrai competere contro altri giocatori o contro il computer stesso. Potrai correre in 16 paesi diversi del mondo. Dovrai anche difenderti dal tuo sfidante che può cercare di boicottarti e causarti un incidente. Un gioco eccitante e un'emozione che non finisce mai.

 http://speccy.altervista.org/

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO

Versione C-64

Versione Amiga

PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso

- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E...

GENIAS

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E...

Distribuito in esclusiva da SOFTEL

http://speccy.altervista.org/

24

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile, Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel. 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo BeruttaGianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Paracandalo, Fabio Rossi, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

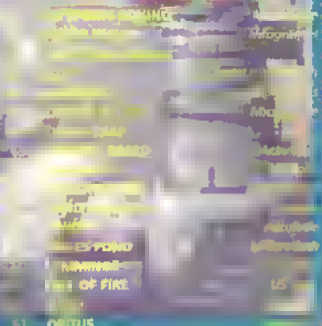
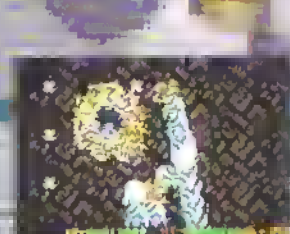
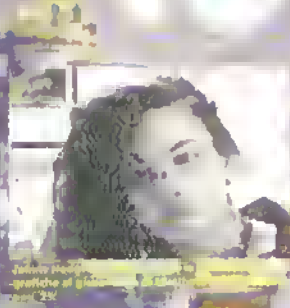
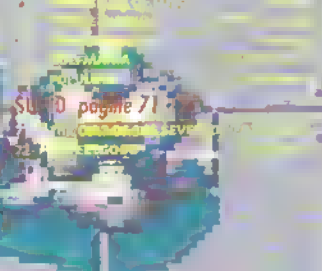
DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 – Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)

recensioni

Gli ultimi titoli per computer, console e CD sono passati al setaccio di K....

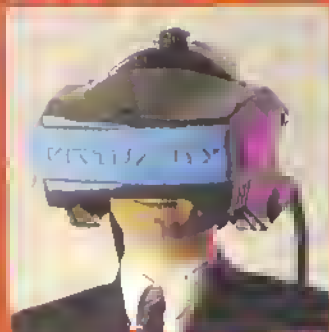
SU COMPUTER pagine 33-

SU CONSOLE pagine 76-79

SU CD pagine 71

CHE SBALLO

K entra nel suo terzo anno di vita oltre che in una nuova fase della sua crescita: da questo numero vi portiamo con noi in un viaggio nel vero futuro del divertimento elettronico.

È un viaggio che nei prossimi mesi ci porterà a tracciare i progressi della Realtà Virtuale - il più significativo concetto di "entertainment" del XX secolo.

Pensate che stiamo esagerando? Nossignori. Abbiamo frenato i nostri servizi sulla Realtà Virtuale finché non eravamo sicuri al 100% della sua importaza per i nostri lettori.Negli ultimi sei mesi abbiamo mandato corrispondenti a Los Angeles, New York, Londra, Tokyo e Venezia per seguire avvenimenti che avevano a che fare con la RV. E ora ne siamo convinti. Insieme alla tecnologia CD, la RV è il futuro.

Da questo numero in poi cercheremo di parlarvi ogni mese di Realtà Virtuale per tenervi aggiornati. Seguiteci in questo viaggio e scoprirete con noi il mondo del gioco elettronico del XXI secolo.

http://speccy.altervista.org/

GABBATO LO SANTO

Questo 1991 è destinato a diventare uno degli anni più importanti nella storia ormai ventennale dei videogiochi. Sarà l'anno del CDTV e della Realtà Virtuale e K, come al solito, sarà sempre in prima linea per inviare dispacci dal fronte del divertimento elettronico. Ma anche il presente ha il suo bel carico di novità. Coloro che hanno ricevuto un computer e una console in regalo hanno ora l'imbarazzo della scelta. Per il massimo dell'azione c'è *Speedball 2* Per le simulazioni sportive "poligonali" ci sono *4D Driving* e *4D Boxing*. Per farsi due risate in compagnia c'è *Lemmings*. Per gli amanti delle simulazioni militari è in arrivo *Gunship 2000*. Per gli amanti della velocità c'è *Test Drive III*. Infine, per gli amanti dei giochi di ruolo (quelli veri), c'è *CYB*, un GdR realizzato per voi da alcuni dei migliori autori di giochi italiani. È il nostro regalo per il 1991. Buon anno!

Se Speedball vi aveva fatto impazzire, Speedball II vi farà perdere la testa a pagina 40.

sommario

SEZIONE "GIOCA & GIOCHI"

SPECIALI

REGOLARI

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Presenta le offerte del mese
in esclusiva per i clienti SoftMail
(le offerte sono valide fino al 28/2/91 poi verranno spedite al prezzo normale)

Accessori

Articolo	Prezzo
Drive est. Toshiba laptop 5"	399 000
Drive est. Amiga	299 000
Passante con switch & Track LED	
Drive est. Amiga (eco)	225 000
Passante con switch	
Drive est. IBM 3"	299 000
Drive est. IBM 5"	350.000
Espansione 512kb A500	199.000
Clock, calendario e interruttore	
Handy scanner 400 DPI	499.000
Interfaccia MIDI 500/2000	49.000
Joy. Analog plus IBM	75 000
Joy. Mach IV + ADB (Mac)	150 000
Joy. Tac 50	39 000
Mouse economico Amiga	59 000

Vasta scelta di [illegible]

Amiga

Titolo	Prezzo
A-10 tank killer	tel.
AD&D: tutta la serie	*tel*
AMOS 1.2	125.000
AMOS demo	5 000
ATF II	59.000
Buck Rogers	tel
Cadaver	49 000
Captive '	45 000
Centurion	tel.
Chase hq II (s.c.i.)	tel.
C1-text v3.0 °	89.000
Dick Tracy '	tel.
Donald's alphabet '	tel.
Dragon's lair II timewarp	89 000
D. lair II: timewarp demo	5 000
Dragons kingdom °	tel.
Elvira	tel.
Front line	29.000
Golden axe '	49 000
Gremlins II	39.000
Gunboat	tel
Indianapolis 500	59 000
Lotus esprit turbo	49.000
Mean streets	29 000
Mickey's runaway '	tel.
M1 tank platoon	69.000
Nightbreed - action	29.000
Operation stealth °	59 000
Over the net	29 000
Robocop 2 '	29.000
Sly spy	29.000
Soccer challenge '	49 000
Strider II '	29 000
Team yankee '	49.000
Team yankee demo	5 000
Teenage mutant ... '	29 000
The amazing Spiderman '	29.000
The animation studio '	235.000
Total recall	29 000
U.N. squadron	29.000
Ultima V	49 000
Ums II (1mb)	69.000
Virus killer 3.1	39 000
Voodoo nightmare	tel.
Wings (512kb)	49.000
Wolfpack (1mb)	tel.
Wonderland dream ...	tel.
Wrath of the demon demo	5 000

Atari ST

Titolo	Prezzo
ATF II	59 000
Captive '	45.000
Dick Tracy	tel
Dragon's lair II: timewarp	89.000
Front line	29.000
Golden axe '	49 000
International 3d tennis '	32.000
Robocop 2 '	49.000
Soccer challenge	49 000
Team yankee '	49.000
Teenage mutant ... '	29.000
The amazing Spiderman '	[illegible] 000
Ums II (1mb) '	69.000

CBM 64/128 (Disco)

Titolo	Prezzo
Buck Rogers	59 000
Days of thunder '	25 000
Dick Tracy '	25 000
Donald's alphabet '	tel.
Golden axe '	25.000
Lotus esprit turbo	29.000
Mean streets	25.000
Mickey's runaway '	tel.
Midnight resistance	25.000
Nightbreed : action	25.000
Strider II '	25.000
Teenage mutant ... '	25 000
The amazing Spiderman '	25.000
Total recall	25.000
U.N. squadron	25.000
Ultima VI	tel.
Ultimate golf '	25.000

CBM 64/128 (Cartuccia)

Titolo	Prezzo
Chase hq II (s.c.i.)	tel
Last ninja III	69 000
Robocop 2 '	69 000
Shadow of the beast	69 000

Ms/Dos (Disco 3")

Titolo	Prezzo
AD&D. tutta la serie	*tel.*
ATF II	59 000
Buck Rogers	79 000
Dick Tracy '	tel
Donald's alphabet '	tel
Dragons breath °	59 000
Elvira	tel.
Gunboat	69.000
Heart of China (vga)	tel.
It came from the desert	59.000
King quest V (vga/drive HD)	99.000
Renegade leg Interceptor '	79.000
Soccer challenge	59 000
Stratego	69.000
Team yankee '	59 000
Teenage mutant ... '	29.000
The amazing Spiderman '	29 000
Ums II '	79 000
Wing commander	tel.
Data disk	*tel.*
Wonderland dream ...	69.000

Per le versioni da 5" telefonare

Ms/Dos (Disco 3&5)

Titolo	Prezzo
Das boot	tel
Hero's quest II	tel.
King quest V (ega)	95.000
Mega fortress	tel.
Oil's well	59.000
Stellar 7	59.000
Ultima VI	59 000
4d sports driving	tel.

WRATH OF THE DEMON

Dalla stessa casa che ha realizzato Dragon's Lair e Space Ace sui computers a 16 bit ecco un gioco altrettanto splendido finalmente disponibile anche per C64! Per cacciare il demonio invasore il coraggioso protagonista deve affrontare terribili pericoli attraverso scenari strabilianti: grafica ed animazione sono davvero impareggiabili!

CBM64: cartuccia telefona
Amiga/ST: disco a Lit. 55.000

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Dall'autore dei più celebri titoli Infocom, ecco l'avventura grafica più eccitante dell'anno. Vuoi sapere come conquistare le donne più affascinanti? Alla Sorcerer University impari quel pizzico di magia che serve per trasformare la tua esistenza da tiepida ad esaltante! Giocabile sia in modo "moderato" che in modo "spinto". Il gioco é severamente V.M.18!

IBM 3" o 5" in offerta a Lit. 89.000

GAZZA II

Sei alla ricerca del gioco di calcio più completo e meglio realizzato sotto tutti gli aspetti? Il bravissimo Paul Guascoigne presenta questa superba simulazione calcistica in cui strategia ed azione si combinano in modo equilibrato. Ai veri appassionali si garantiscono campionati mozzafiato ed emozioni senza precedenti!

8 bit: cass. a Lit. 16.500 disco a Lit. 21.000
16 bit: disco a Lit. 25.000

ULTIMA VI

L'ultimo, inedito episodio della famosissima saga "Ultima" propone una viaggio avventuroso nelle magiche terre in Britannia alla ricerca del mistero che circonda i Gargoyles. Gli ottimi effetti sonori, gli scenari coloratissimi, migliaia di personaggi da scoprire e la fluida animazione offrono un'esperienza indimenticabile in questo universo fantastico.

CBM64: disco telefona

Questa è solo una lista parziale: per avere il catalogo a colori gratuitamente e senza impegno telefona al n° 031/300.174

• tutti i prezzi sono comprensivi di IVA • tutti i nostri prodotti sono rigorosamente originali • le spedizioni per oltre 150.000 lire sono inviate con corriere nazionale (ricordate di segnalarci il vostro numero di telefono) • l'addebito sulle carte di credito viene effettuato solo al momento della spedizione •

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30 01 74, Fax (031) 30 02 14
Si desidera ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ ☐ ☐ ☐
Numero ______ scad ...

Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr ______
CAP ______ Città ______ Pv ______ tel. ______
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

Qual è la differenza tra un Panther e un Gigadrive?

Pare che sia la Sega che l'Atari stiano sviluppando console della nuova generazione, che saranno dotate di grafica e processori sonori altamente sofisticati rispetto a quelli presenti per ora in ogni home computer.

Bob Gleadow, il boss dell'Atari nel Regno Unito, aveva già parlato del progetto Panther, una console basata sull'hardware dell'ST ma non necessariamente compatibile con lo stesso software. L'intenzione dell'Atari è apparentemente quella di contrastare il Sega Megadrive, ed il prezzo del Panther dovrebbe aggirarsi intorno alle 350.000 lire (ed è già meno di quanto si diceva due mesi fa). I primi prototipi dovrebbero essere in mostra al C.E.S. di Las Vegas che si terrà proprio in gennaio. L'Atari non ha voluto aggiungere altro a riguardo finora.

Allo stesso tempo, la Sega sta lavorando al Gigadrive - una nuova console disegnata sulla base dei coin op a 32-bit della stessa casa giapponese. Le capacità di questa macchina dovrebbero comprendere la possibilità di usufruire del migliore creatore di sprite del mondo - utilissimo per produrre fantastici giochi di corsa e spara e fuggi. La Sega, una delle case leader in Giappone, crede che ci sia spazio nel mercato per una super console al prezzo di circa 1.000.000 di lire o poco più, supportata da software relativo a simulatori sportivi e giochi da bar, diversi da quelli attualmente disponibili per il Megadrive. Non è ancora stata fissata una data precisa per il lancio sul mercato, ma i primi mesi del 1992 sembrano il periodo più adatto per dare al pubblico giapponese, assetato di macchine sempre più potenti, la gioia di una console a 32-bit.

La Nintendo al momento sta dominando il mercato delle console con il NES che ha venduto più di 40 milioni di esemplari in tutto il mondo. Se proprio non riuscite ad aspettare l'arrivo del Panther o del Gigadrive, allora cercate di entrare in possesso dell'ultima console Nintendo, anche se non è così facile per noi italiani. Lanciata sul mercato giapponese il mese scorso, il Super Famicom (vedi articolo pag.11) utilizza un processore ad 8-bit con grafica e sonoro gestita da 16-bit al prezzo relativamente basso di 25000 yen (circa 220.000 lire). La console della Nintendo ha già a disposizione numerose conversioni comprendenti *Populous, Dungeon Master, Super Mario World, Sim City, Super R-Type* e *Gradius III*. Non esiste attualmente in Italia un prezzo o una data d'importazione ufficiale, ma alcuni negozi d'importazione parallela dovrebbero metterlo in vendita tra breve.

Topolino su Megadrive

Castle of Illusion **è il nuovo gioco per Megadrive che vedrà come protagonista il famosissimo topo della famiglia Disney. Topolino dovrà districarsi attraverso tre livelli di foreste incantate, case maledette e vere e proprie cascate di massi. *Castle of Illusion* costa 4800 yen (circa 40.000 lire) in Giappone. Si ringrazia la ASCII Corporation.**

K su Videomusic! Molte delle notizie che mensilmente trovate sulla vostra rivista preferita e altre ancora, compaiono su MusicFax, il sistema di trasmissione Videotext di VideoMusic. Basta sintonizzare la propria televisione su un canale della stazione più musicale d'Italia, passare sul videotext e andare a pagina 300. Troverete novità, curiosità, consigli, trucchi dal mondo del divertimento elettronico!

I francesi lanciano lo "Stealth Phone"

Il gusto estetico francese (sicuramente inferiore a quello italiano) si estende anche alle normali telefonate, grazie ad un telefono che non sfigurerebbe nell'abitacolo del Bombardiere Americano Stealth. L'Axel multi-block System della FCR può essere usato per telefonate tra più utenti e dovrebbe essere un "must" per i cultori cyber. L'Axel è stato presentato alla recente mostra francese Applico '90. Sfortunatamente non è omologato SIP!

Adesso potrete telefonare alla vostra ragazza in segreto

La Sensible Software sta realizzando il seguito di un classico spara e fuggi per C64: Wizball. In commercio quest'anno grazie alla Ocean.

Crowther firma per Captive 2

Con una mossa molto prevedibile, la Mindscape International, la sussidiaria inglese del colosso americano, ha raggiunto un accordo contrattuale con Tony Crowther.

Crowther era salito alla ribalta della cronaca agli inizi degli anni '80 come l'uomo che poteva scrivere dei videogiochi di successo in solo due settimane. Nel corso degli anni ha inanellato un gran numero di successi, e qualche buco, compresi *Loco, Blagger* e *Trap*.

Il suo primo gioco per 16-bit, *Captive*, è stato uno dei maggiori successi della Mindscape del 1990. Questo K-gioco, è un role play di science fiction, che sorpassa persino il bellissimo *Dungeon Master* in termini di profondità e giocabilità.

Uno dei primi progetti futuri di Crowther per la Mindscape sarà un disco con missioni extra per *Captive*, a cui seguirà la realizzazione di *Captive 2*, un gioco completamente rinnovato che comprenderà ancora più livelli del precedente, il quale, d'altronde aveva solo 65000 sezioni da completare.

Phil Harrison, responsabile dello sviluppo software alla Mindscape, ci ha confidato: "Ovviamente siamo deliziati dal fatto che Tony sia con noi, se pensate che *Captive* sia un buon gioco, aspettate a vedere cosa sarà *Captive 2*".

 http://speccy.altervista.org/

Il meglio (o il peggio) dei due mondi, un PC in grado di far "girare" cartucce per Megadrive.

La Sega e l'IBM sviluppano un Megadrive PC-compatibile

In Giappone, l'IBM e la Sega stanno sviluppando congiuntamente un computer a 16-bit che potrà far "girare" sia il software per PC che le cartucce per Megadrive.

Il sistema, che si dice avrà il nome di Terra PC, sarà dotato sulla stessa scheda di processori 286 e 68000, consentendo ai programmatori di sviluppare giochi per Megadrive direttamente sulla macchina. La macchina dispone di scheda VGA e di uscite sia per monitor che per televisore.

Saranno disponibili tre modelli. Il più costoso sarà dotato di hard disk, drive da 3,5' e 2,5 Mb di memoria. Si suppone che il prezzo sarà di circa 200.000 yen (più o meno 1.800.000 lire). Al momento del lancio in Giappone, il prossimo aprile, sarà anche disponibile un CD-ROM opzionale.

Michael Katz, il presidente della Sega americana, ha mantenuto un riserbo assoluto alla recente conferenza tenutasi a New York. La commercializzazione in Europa e/o in America è, di conseguenza, ancora incerta.

Il fatto di avere un CD in dotazione sembra particolarmente interessante. In quanto si parla con insistenza di un interesse dell'IBM per il mercato CD domestico. Il frutto di questa partnership IBM/Sega potra essere la prima macchina-gioco DVI? Ai posteri l'ardua sentenza.

Pacman è tornato. E questa volta su Gameboy. Aspettatevi una recensione completa non appena arriverà in Italia

SUPER MARIO GANG

La Intel sta lavorando ad una serie di chip che permettano ad un computer di mixare immagini televisive, fotografie, animazioni da computer e suono stereo. Il video processore i750 è uno dei primi chip multi-media ed è in grado di ridurre la scheda DVI della Intel a soli due processori.

Il quotidiano scandalistico inglese, *News of the World*, ha recentemente pubblicato un articolo sugli effetti dannosi che il Nintendo eserciterebbe sui bambini. Secondo il giornale i ragazzi americani marinerebbero la scuola per giocare con la console Nintendo e formerebbero delle vere e proprie bande che fanno a botte per decidere qual è il gioco migliore. Fateci sapere se anche voi avete formato una banda di Super Mario!

Pipe Dream, il K-gioco rompicapo, è ora disponibile anche in versione coin-op grazie alla Video System giapponese.

La pubblicità di Caves of Chaos - speriamo che la realtà sia .. ehm... altrettanto irreale

LE CAVERNE DEL CAOS

Kick Off, la più famosa simulazione di calcio, sarà presto convertita per le console Super Famicom, Nintendo NES, Sega Master System e Megadrive

La società americana Laser Games International ha sviluppato un parco dei divertimenti basato sui Live Role Play (giochi di ruolo dal vivo). LaserQuest, questo è il nome del centro, utilizza il concetto delle 'pistole a vernice' e lo aggiorna con l'aiuto di pistole laser, computer e animazione elettronica.

I due scenari principali, Caves of Chaos e LaserQuest, mettono i giocatori di fronte ad una serie di 'pericoli' all'interno di un ambiente computerizzato. In LaserQuest l'ambiente è rappresentato da un'astronave, dove bisogna distruggere dei mostri con gli occhi da insetto prima di cercare di riparare la disastrata navicella.

Caves of Chaos è molto più simile all'ambientazione di D&D, qualche personaggi devono usare la magia e la forza fisica per salvare il regno dalla distruzione totale.

I mostri, come avviene nei Theme's Park della Disney, sono animati utilizzando il sistema Animatronic. Tutte le creature hanno un 'sensore-tallone d'Achille' che reagisce alla luce dei laser e attiva la morte dei mostri - sempre che il giocatore riesca a colpirli in tempo. Le aree di gioco sono dotate di sensori che consentono di valutare i progressi fatti dai singoli giocatori. Abbiamo notato che i ragni giganti appaiono in entrambi gli scenari, ma supponiamo che sia per motivi economici più che ecologici.

LaserQuest sembra piuttosto primitivo rispetto al grado tecnologico raggiunto al giorno d'oggi - non vedrete figure olografiche saltar fuori da un angolo minacciando di ridurvi in poltiglia - e lo scenario di Caves of Chaos non è certo originale. Ma si può dire lo stesso anche di DisneyWorld, e sappiamo tutti quanto sia divertente!

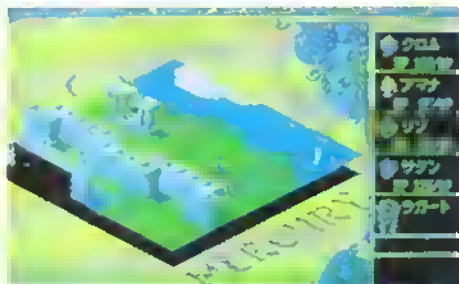
in giappone

La Sharp sta per lanciare un televisore a colori da 15" con incorporata una console Nintendo Super-Famicom. Al momento non si conosce il prezzo.

Il primo TV con pannello di comando...

... a presa per cartucce-gioco

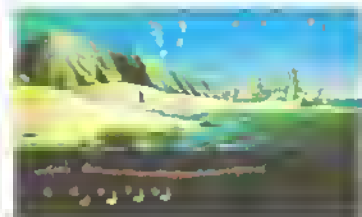
La Konami ha pubblicato uno dei migliori giochi di baseball mai apparsi su disco per il Sharp X68000.

Un ringraziamento speciale alla ASCII Corporation e alla rivista Login per l'assistenza fornitaci nel preparare queste notizie. Aspettatevi di trovare nel prossimo futuro uno speciale su Login, la più diffusa rivista giapponese del settore.

I giocatori giapponesi sono affascinati da giochi come *Populous* e *Sim City*, quindi era inevitabile che la Masaya producesse un gioco che combina elementi di entrambi. *Mercury - The Prime Master* costa 8800 yen (ca. 80000 lire) per i computer PC9801.

La cultura orientale può essere sorprendente, specialmente la passione dei giapponesi per i fumetti e i videogiochi con immagini di ragazze discinte. La casa di software Hardsoft realizza giochi troppo indecenti per poterli pubblicare in una rivista per famiglia, quindi ecco la foto della scatola di un loro gioco...

La Techno Human Company, alias Konami - la più grande società di videogiochi del mondo - sta reclutando game designer, programmatori, musicisti e grafici.

La Technology and Entertainment Software ha convertito la sua nota simulazione di golf in 3D per il Super Famicom. Il gioco sfrutta routine grafiche tridimensionali Polysys ed è prodotto su licenza dall'Augusta National Golf Club. La Technology and Entertainment Software ha vinto il premio Login Global Award 1990 all'ECTS '90 di Londra dell'aprile scorso.

La Fujitsu ha pronto l'FM NoteBook – una versione portatile del computer a 32-bit, FM Towns. Le dimensioni sono quelle di A4 e il peso di 2.5kg

La Lucasfilm Games ha realizzato la versione per FM Towns della sua avventura dinamica *Loom*. Sfruttando le capacità audio del CD-ROM dell'FM Towns, il gioco ha una colonna sonora di qualità digitale. Il prezzo è di 8800 yen (ca. 80000 lire)

http://speccy.altervista.org/

Colpi di Pennello

Rik Haynes dà un'occhiata al Computer Graphics Show di Londra...

Al centro esibizioni dell'Alexandra Palace di Londra, si è tenuto il mese scorso, la più importante fiera di Computer Grafica del Regno Unito, in cui sono state presentate le ultime novità nell'ambito dell'arte digitale. Quest'anno la fiera è stata invasa dalla realtà virtuale con conferenze, dimostrazioni pratiche del dataglove della VPL e il lancio del primo gioco virtualmente reale al mondo (vedi pagg. 12-13 per ulteriori dettagli).
Con il costo delle tecnologie al silicio in continua diminuzione, l'eccellente livello visivo, ora esclusiva prerogativa dei migliori sistemi grafici, nel giro di cinque anni approderà anche nei sistemi da casa.

Tutti in Studio

L'Autodesk, una società volta allo sviluppo del cyberspace, ha presentato il pacchetto di software grafico per la creazione di immagini e animazioni tridimensionali ad alta qualità: il 3D Studio. "Basato sulle curve di Bezier, il 3D Studio dell'Autodesk può essere usato per creare velocemente forme realistiche che si muovano in maniera naturale," hanno spiegato. "Su qualsiasi forma, da una palla che rimbalza a costruzioni più complesse, è possibile effettuare l'animazione, la modellazione e il *rendering* con sistemi flat, Gouraud o Phong. Un editor interno permette di creare bump, trasparenze, testo e *reflection mapping*, o perfino del testo animato in *mapping*."
Autodesk 3D Studio sarà disponibile da quest'anno in Inghilterra al prezzo di 1750 Sterline più IVA (circo 4.000.000 di lire).

Questa animazione per Amiga è stata realizzata in soli 40 minuti da Juha Meskanen con il Real 3D

Lacrime di Arlecchino

L'Amiga Centre Scotland, specialisti in grafica per Amiga, hanno lanciato alla Computer Graphics show un nuovo eccellente prodotto per la realizzazione di grafica "da casa". L'Harlequin, è una scheda grafica a 32-bit Frame Buffer con 16 milioni di colori per la serie 2000/3000 dell'Amiga. L'Harlequin è compatibile con una vasta gamma di accessori compresi i genlocks, film recorder e stampanti video. Il prezzo iniziale sarà di 1395 sterline IVA esclusa (poco più di 3.000.000 di lire). Inoltre, l'Amiga Centre Scotland descrive il Real 3D come "il programma 3D in ray-tracing più veloce con animazione e modellamento solido disponibile sul mercato per Amiga". Real 3D è un programma di grafica 3D con animazione per realizzare immagini, animazioni, presentazioni a disegno tecnico. È basato sui vettori con un sistema gerarchico di costruzione degli oggetti. Le immagini del Real 3D sono riprodotte con ombre, toni, riflessi e rifrazione della luce perfette.

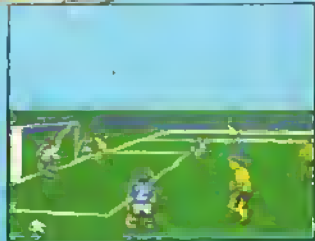
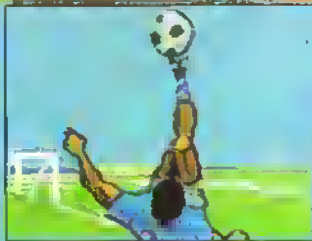
La Red Arrows celebra il 25esimo anniversario con questa immagine creata con il Vision 750 della Applied Visual Technologies. Niente in questa immagine è parte di una foto, notate la mancanza dei piloti nell'abitacolo!

Imagina 91

Imagina 91, Fiera Internazionale delle Nuove Immagini di Montecarlo, si terrà nel Principato di Monaco il 30, 31 gennaio e 1 febbraio 1991.

La manifestazione, dedicata alle immagini sintetiche professionali, si dividerà in tre sezioni: la prima è legata al concorso PRIX PIXEL INA che prevede dieci categorie di opere di computer grafica. La seconda è dedicata alle conferenze di esperti internazionali che terranno 6 seminari: tra gli speaker: Eric Breving della Industrial Light & Magic, Fumio Sumi dell'Expo '90 e Michael McKenna del MIT di Boston. La terza parte è dedicata alla mostra-mercato: tra le società presenti Pixar, Spaceward, Ex Machina e McGuff Ligne

La Dimensional International offre un sistema completo di realtà virtuale per governi, musei, televisioni e costruttori edili. "È possibile camminare, volare o guidare negli ambienti a proprio piacimento," dicono alla DI. "Poiché il software Superscape calcola la vista in 3D fino a 35 volte al secondo, l'esperienza è davvero interattiva con le decisioni dell'utente che vengono aggiornate in tempo reale. È proprio come essere sul posto!"
Le applicazioni per il sistema della DI, che è basato sul desktop del PC, include viaggi, simulazioni e presentazioni di vendita.
Per maggiori informazioni telefonate allo 0044-734/810077 in Inghilterra.

http://speccy.altervista.org/

SUPER SILICIO

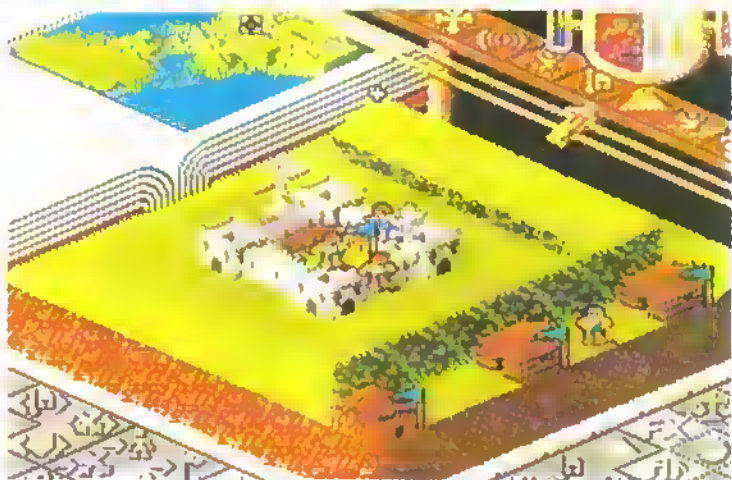
K vi rivela giochi e segreti del già mitico Super Famicom, la nuova console a 16-bit della Nintendo...

Nessuno può mettere in dubbio il successo mondiale della ditta leader in Giappone nel campo delle console. Negli ultimi cinque anni la Nintendo ha venduto qualcosa come 40 milioni di console Famicom (note in Europa ed negli USA con il nome di Nintendo Entertainment System) e secondo alcune proiezioni di mercato il nuovo Gameboy dovrebbe aver superato il tetto dei cinque milioni di unità vendute alla fine del 1990.

Gradius III

I personaggi dei videogiochi Nintendo sono diventati icone culturali in Giappone e in America. Questi sprite-culto appaiono in parchi di divertimento a loro dedicati e in alcune serie di cartoni animati - e perfino possibile mangiare hamburger, cereali e biscotti che portano il loro marchio. Ora la società giapponese di videogiochi, rivale della Sony in termini di puro profitto, ha rivolto la sua attenzione verso le console a 16-bit, un mercato in rapida espansione attualmente dominato dalla Sega. Riuscirà il Super Famicom a battere il Megadrive?

LA TECNOLOGIA AL POTERE

La nuova console Nintendo vanta una serie impressionante di specifiche tecniche (vedi box per i dettagli), inclusa una palette di 32768 colori, sonoro stereo a 16-bit PCM su otto canali e dimensionamento degli oggetti assistito via hardware (sprite che si espandono e si restringono velocemente). Il Super Famicom è stato lanciato in Giappone poco prima di Natale all'incredibile prezzo di 25000 yen (circa 220000 lire). In Italia si parla dell'arrivo dei primi modelli in importazione parallela già per questo mese.

Drakkhen

Populous

Al momento sono in produzione oltre 40 giochi. Tre titoli sono usciti contemporaneamente alla console: *Super Mario World* (l'ultimo capitolo della più famosa saga di giochi a piattaforme) *F-Zero* (simulatore di gare di corsa del futuro) e *Bombuzal* (divertente rompicapo ideato da Tony Crowter). Il prezzo medio di un gioco sarà di 8000 yen (circa 70000 lire). Gli altri giochi in uscita entro quest'anno per Super Famicom sono *Populous*, *Sim-City*, *Dungeon Master*, *Shadow of the Beast II*, *Final Fight* (un pestaduro con sprite enormi), *Gradius III* e *Drakkhen*.

Attualmente non si conosce la data in cui il Super Famicom farà la sua apparizione in Europa, nonostante voci di corridoio parlino dell'autunno del 1991 (ma ne dubitiamo, NdR). Nella terra del Sol Levante i corridoi devono essere numerosi, visto che altre voci parlano di un possibile drive CD-ROM e di uno speciale adattatore che permetterà di utilizzare le cartucce NES sulla nuova console.

K vi terrà informati con notizie, anteprime e altri particolari non appena ne sapremo qualcosa di più, sia sulla console che sui giochi. E un grazie ai nostri amici della ASCII Corporation per le immagini che corredano questo articolo.

SUPER SPECIFICHE

- CPU con speciale circuito a 16-bit DMA per accelerare la gestione della grafica e del sonoro.
- 128K di RAM, 64K di video-RAM.
- Frequenza variabile automaticamente tra 1.79 MHz, 2.68 MHz a 3.58 MHz.
- Dimensioni dello schermo: 256x224 o 512x448.
- 128 colori su schermo da una palette di 32768.
- Sprite di varie dimensioni.
- Sonoro stereo su otto canali generato da un chip a 16-bit PCM.
- Uscita video RF, composita e RGB.
- Connettore a 28-pin (forse per un drive CD-ROM, un modem, una tastiera...).

Bombuzal

Final Fight

http://speccy.altervista.org/

Che Sballo

Da questo numero K parlerà di Realtà Virtuale con regolarità. Questo mese la presentazione esclusiva di una macchina-gioco RV prodotta in Inghilterra dalla W Industries...

Quando i 'veggenti del silicio' annuivano con aria saggia e profetizzavano che 'un giorno i giochi saranno ambientati in realtà virtuali', mai avremmo pensato che quel giorno sarebbe stato mercoledì pomeriggio a Leicester, Inghilterra, invece che da qualche parte in California.

Forse perchè, in tema di realtà virtuale (RV), mai tante fregnacce sono state dette e fatte - non a caso all'entrata della Conferenza sul Divertimento Interattivo a New York, Infotainment '90 (vedi pagine 17-19), venivano consegnati dai paraocchi (si fa per dire...) per non sentire i Visionari in-rimborso-spese-tutto-pagato che sbrodolavano paroloni come metafisica ad ermeneutica.

'...Rifletterà la RV un consenso circolare, un orientamento ermeneutico nello sviluppo e nell'uso futuri, o seguirà un modello dialogico caratterizzato da un interesse critico sulla liberazione e l'emancipazione con un'enfasi sull'autoriflessione?'

Mentre altrove ci si gingillava in tali considerazioni, nel cuore di Leicester un piccolo gruppo di persone agiva invece di parlare, realizzando una vera RV a costi, in confronto, da saldi stagionali.

Questo non significa che alla W Industries, la società in questione, non siano capaci di fare i concettuali. Secondo il direttore generale, il Dott. Jon Walden, la società sta cercando di 'aprire il canale del dialogo', ma mentre pronuncia queste parole il professore non ha lo sguardo distratto da Utopia 2000, anzi, accanto a lui si trova un prodotto RV 'già disponibile sul mercato' con un rapporto prezzo/prestazioni che fa impallidire qualunque altra cosa si sia vista fin'ora.

Ooops! I riflessi di luce hanno ingannato il nostro fotografo, ma questa foto mostra una schermata tratta dalla versione SD. L'ambiente mostrato è una sequenza dimostrativa tratta da un programma 3D CAD.

Primo piano della 'hardware' per la versione SD.

FACILE IL DIFFICILE

Denominato *Virtuality 1000* e prodotto nelle versioni 'seduto' (SD) e 'in piedi' (SU), il sistema modulare della W Industries è stato progettato partendo da due solidi principi di base: essere lo stato dell'arte ed essere abbastanza solido da resistere al logoramento prodotto da un uso intensivo. Walden dichiara: 'Fare un prodotto di Realtà Virtuale è facile. Fare un prodotto che resista ad un uso pubblico è difficile'.

La Realtà Virtuale è facile? Questa è la modesta sicurezza di chi ha operato in questo campo praticamente da prima ancora che esistesse. Dopo la laurea in Ingegneria Informatica, l'interesse di Walden per la RV nacque 'dalla nefandezza dei sistemi CAD-CAM' e dalla frustrazione derivante dal fatto che 'fin dai tempi in cui gli Egizi tracciavano linee sulla sabbia per descrivere le piramidi, l'uomo ha utilizzato metodi bidimensionali per descrivere realtà tridimensionali'.

Si era nel lontano 1980. Influenzato da un articolo di James Clark sulla grafica 3D in tempo reale - che proseguì la sua carriera fondando la Silicon Graphics, produttrice di stazioni di lavoro grafiche - Walden decise di dare la tesi sulla Realtà Virtuale.

Gli esperimenti iniziali furono così incoraggianti che la Racal gli prestò dei computer per un valore di oltre un miliardo di lire per produrre una 'stanza' RV interattiva con grafica a fil di ferro che venne presentata come una grossa innovazione alla fiera 'Tomorrows Worlds' nel 1985. Nonostante le ovvie applicazioni di un simile sistema, sorprendentemente l'equivalente inglese del CNR rifiutò di fornire ulteriori finanziamenti al progetto.

LAVORO VIRTUALE

Vi interessa la Realtà Virtuale? Vorreste far parte del gruppo che sta progettando le nuove generazione di giochi? Bene, alla W Industries stanno cercando persone che 'mangiano, dormono e bevono insieme al computer' per fare parte di una squadra di 'professionisti dalle alte prestazioni'.

È più importante l'esperienza pratica rispetto a lauree e diplomi, ma un alto grado di conoscenza nell'uso di C ed Assembler è un prerequisito indispensabile.

L'indirizzo è W Industries, 26-28 Chancery Street, Leicester, LE1 5WD. Ovviamente dovrete trasferirvi in Inghilterra (oltre a conoscere l'inglese), ma non è il peggiore dei mali...

Giocatori futuribili. Jon Walden scompare in un mondo artificiale

VTOL - In volo frenetico sopra una Città Virtuale

Occhio! Non è consigliabile volare a bassa quota sopra le colline. Meglio puntare 5 muse verso il blu dipinto di blu.

Per nulla demoralizzato dal pollice verso, Walden si trovò un lavoro per sbarcare il lunario e si mise a lavorare nel tempo libero insieme a tre altre persone, il dottor Al Humrich, Richard Holmes e Terry Rowley (ora direttori rispettivamente dei reparti Software, Progettazione & Sviluppo e Simulazione alla W Industries), utilizzando un garage come base di operazioni, per realizzare un autentico prodotto RV. Il primo consisteva in cinque Amiga collegati in parallelo!

Dopo la fondazione (con autofinanziamento) della W Industries nel 1987, vennero realizzati due sistemi funzionanti che vinsero il premio New Business del British Technology Group nel 1988. Questo, a sua volta, portò a numerose offerte di finanziamento esterno (la WI è oggi in parte di proprietà di una società quotata in borsa) e condusse rapidamente ai risultati attuali - il sistema Virtuality 1000.

ANIMETTE, EXPALITY E VISETTE

Jon definisce Virtuality 1000 'una concatenazione di tecnologie già esistenti', ma la stessa definizione potrebbe essere applicata all'invenzione dell'automobile.

L'unità, in entrambi i modelli, è composta da tre parti - Animette, il software che dirige il sistema, Expality, l'hardware sul quale Animette gira, e Visette, il visore che trasmette audio quadrafonico e immagini stereoscopiche all'utente.

Expality è un sistema multiprocessore-multimediale appositamente realizzato che include tra le altre cose: l'ultimo processore a virgola mobile della Texas Instruments che gestisce 30.000 poligoni modellati ed ombreggiati al secondo, gli 'ingranaggi' di un Amiga 3000 per gestire il sonoro e parte dei segnali di I/O, più un CD ROM per la memoria di massa e il sonoro digitale.

Questo impressionante hardware è gestito dal sistema operativo proprietario Animette che genera i parametri visuali, aurali (e, in futuro, dinamici) del mondo virtuale, permettendo anche di collegare insieme nello stesso 'mondo' fino a 16 unità.

Infine abbiamo Visette - il visore a forma di elmetto che utilizza due monitor Thin Film Transistor (60 x 46 mm con una risoluzione di 276 x 372) per produrre un'immagine stereoscopica di impressionante realismo che, grazie al dispositivo di rilevamento magnetico incorporato, reagisce ai movimenti della testa. Beh, non voltereste la testa se sentiste il rumore di un jet nemico a dieci centimetri dalla vostra nuca? Il sonoro quadrafonico garantisce infatti la percezione del più piccolo rumore generato dall'ambiente virtuale.

Il prezzo? Beh, è possibile entrare negli uffici della WI e farsi incartare una di queste macchine per 20.000 sterline (45 milioni di lire) - chi pensa che il prezzo sia eccessivo, sappia che rivolgendosi ad altre ditte potrà sentirsi sparare cifre intorno alle 125.''' sterline per un sistema similare.

Il costo di 45 milioni è compatibile con la gamma di prezzo ormai 'normale' per molte applicazioni commerciali che i sistemi CAD hanno rivoluzionato nel decennio appena trascorso, come il design o l'architettura, per esempio. Provate a pensare di progettare un edificio utilizzando un programma CAD tra quelli in commercio e poi caricare il file in Visette. Potrete aggirarvi per l'edifi-

I GIOCHI

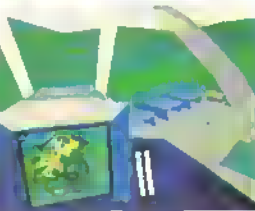
VTOL è il primo gioco scritto per l'unità Virtuality 1000 SD. Il giocatore è alla guida di un aereo da combattimento Harrier - insieme ad altri 15 compagni di avventura! Alcune delle foto che corredano questo servizio sono state scattate durante il nostro "volo".

Due joystick formano il cuore del sistema di comando: uno controlla la potenza dei motori e la spinta verticale, l'altro il volo dell'aereo, il fuoco del cannoncino ed il lancio dei missili Sidewinder.

In questo gioco, l'abbattimento di aerei nemici dà la possibilità di rifornirsi di carburante - all'inizio in volo, poi solo atterrando con difficoltà su una portaerei. Il vincitore continua a giocare, se si tratta di una partita a più persone.

La vista stereoscopica è incredibile, soprattutto mentre si sorvola a bassa quota il paesaggio a frattali con il postbruciatore acceso. Ma è la sensazione di essere totalmente immersi nel gioco a rendere unica questa esperienza!

Bersaglio agganciato. Il sonoro stereo aumenta la sensazione dell'inseguimento.

In volo sul mare. Chi non sa nuotare non si preoccupi: è solo acqua virtuale.

Un passaggio veloce sopra l'aeroporto. Trovare la strada di casa non è facile come sembra

http://speccy.altervista.org/

Jon Walden, della WI: "Il sistema è già disponibile..."

L'unità arcade in tutta la sua bellezza - gli schermi esterni permettono agli spettatori di non perdersi un fotogramma dell'azione.

ciò e valutarne la funzionalità prima ancora di posare il primo mattone!

Ma sembra che quando si parla di Virtuality l'utilizzo preferito di Walden sia quello più caro ai lettori di K - il divertimento! Secondo Walden programmare un gioco è "l'applicazione più ardua" e il suo obiettivo è di trasformare la WI nella "Paramount del divertimento elettronico". Sono già stati scritti quattro giochi, o "esperienze", e uno di essi verrà testato tra breve "in una sala giochi da qualche parte in Inghilterra" e messo in circolazione entro l'anno.

I giochi includono un simulatore di aereo da caccia a decollo verticale, una corsa di hover-bike in una foresta del futuro (ricordate *Il Ritorno dello Jedi*?), una gara di bob ed un gioco spaziale che utilizza veicoli orbitanti sul modello dello Shuttle.

Si gioca seduti nell'unità SD, la quale può essere collegata ad altre (cosicché potete mettervi insieme ad altri amici e formare una squadriglia di Harrier, se volete), e i comandi riproducono fedelmente i comandi utilizzati su aerei militari con un joystick proporzionale per ciascuna mano e quattro pulsanti di fuoco.

Perbacco! Il sistema è veramente già disponibile di serie! E funziona!

ESPERIENZA VIRTUALE

Naturalmente, il problema è che occorre qualche tempo per abituarsi a "vivere" in una realtà virtuale, ma una volta fatta questa esperienza non si avrà voglia di tornare a giocare con i vecchi giochi su schermo piatto.

Indossato il visore e accesi i motori del jet, il giocatore si trova immerso in un mondo assolutamente reale che reagisce alle sue azioni. Aggiungete a questo l'interattività derivante dalla presenza di numerosi amici - sia in competizione che in cooperazione - ed ecco che avete un'esperienza di gioco completa. Una sensazione genuina di "presenza".

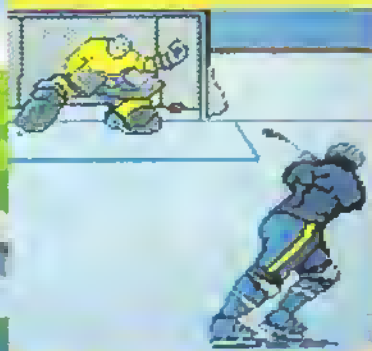
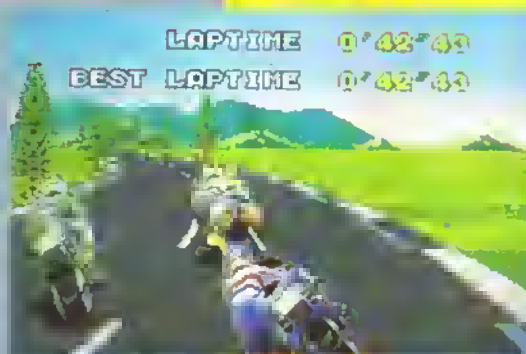
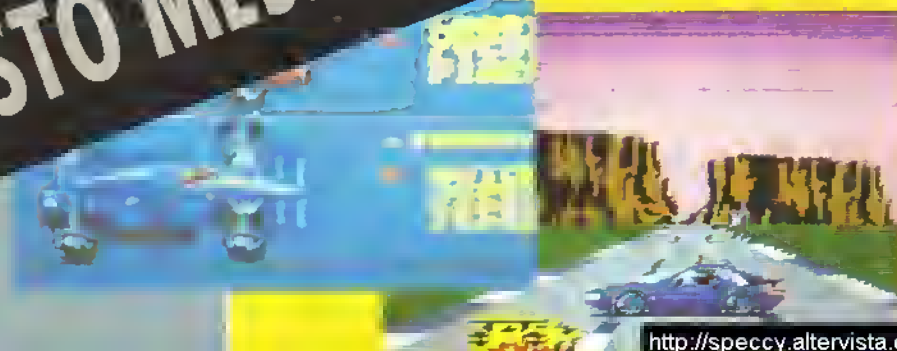
C'è anche da considerare un certo shock culturale. Quando i relatori a New York annuivano bonariamente e dicevano che "un giorno i giochi saranno scritti unicamente per Realtà Virtuali", non mi sarei mai aspettato di vedere questa affermazione divenire realtà il mercoledì successivo.

Il futuro? Il sistema di realtà virtuale è stato progettato in modo da accettare nuovi componenti mano a mano che i chip diventano sempre più potenti. Il risultato sarà un maggiore realismo dei modelli, quali ad esempio il *texture mapping* delle superfici. Inoltre, alla WI hanno abbastanza progetti nel cassetto da garantire nuove sorprese per il futuro - per esempio un programma dotato di scalpello per "scolpire" forme in 3D.

"Siamo al livello dei fratelli Wright, per ora," dice Walden, "ma non ci vorranno 100 anni per arrivare al Concorde. Probabilmente solo 10".

Walden afferma però che saranno le applicazioni future - molte delle quali ancora sconosciute - a determinare il destino della macchina. La WI ha gettato le fondamenta - ora spetta agli innovatori costruire il palazzo.

Il visore utilizza due monitor che forniscono un'immagine stereoscopica notevolmente nitida ed il sonoro stereo è di prima qualità.

http://speccy.altervista.org/

di gennaio è pieno
di novità: il gioco della
costituente,
il ritorno
di Ciaci
coppia-dossier
e poi...
continua
l'effetto
Serra

linus

SONO OTTIMISTA:
UN GIORNO LA TERRA
SERVIRA'
A CONCIMARE
UN PIANETA
LONTANO.

VERDIARIO 2

AMBIENTE,
AMBIENTE
AMBIENTE!
PALLE!

CADRA'
IN DISGRAZIA
ANCHE LUI, COME
IL COMUNISMO.

LEGA PER L'AMBIENTE

1991

in regalo
l'agenda
1991
della lega
per l'ambiente

I tempi cambiano. I cinema e i teatri di Broadway un tempo regnavano sovrani, ma di questi tempi la parola "divertimento" è associata alla parola "esserci". Dove? Nel mondo della Realtà Virtuale - un mondo di coordinate cangianti, display stereoscopici e paesaggi in grafica vettoriale.

Ma Intertainment '90 non trattava solo di cyberspazio. C'erano guru della progettazione di giochi provenienti da tutto il mondo, affaristi senza scrupoli che si contendevano a colpi di miliardi gli appalti per la costruzione di parchi di divertimenti e professori universitari che dibattevano le sfumature teoriche degli iper-romanzi. L'unica cosa che mancava era l'hardware - la tecnologia CD, che ci si aspettava di vedere in mostra con immagini video in movimento e sonoro stereofonico, sembra essersi perduta in un mondo virtuale tutto suo. E nessuno, apparentemente, sembra sapere quando la si vedrà riapparire.

In queste pagine cercheremo di guidarvi in un tour su cosa "ha funzionato", cosa "non ha funzionato" e cosa "forse un bel di vedremo". E per il prossimo numero promettiamo ulteriori notizie su Realtà Virtuali e Ipermondi. Pronti? Via!

Vincent John Vincent mostra il suo sistema Mandala: "una tecnologia da mondo virtuale che può portare chiunque in un viaggio interattivo e creativo in mondi che esistono solo all'interno del computer". L'attore/spettatore si trova dietro a un monitor in un'area esaminata da diversi sensori. Questi rilevano la sua immagine ed i suoi movimenti ed uniscono le immagini risultanti con il software che sta girando nel computer, creando la sensazione di "esserci" senza bisogno di ingombranti equipaggiamenti.

INTERTAINMENT '90

Realtà Virtuale, progettazione avanzata di giochi, ipermondi, cinema interattivo - se è interattivo, è stato presentato alla Conferenza sul Divertimento Interattivo, "Intertainement '90", di New York. K c'era (e non dormiva). Ecco la prima parte del nostro reportage...

PALLA VIRTUALE

"È la prima palla virtuale del mondo!" Non essendo italiano, Rich Gold, direttore del progetto Powerglove della Mattel (vedi anche box), ha esordito così senza destare risolini compiaciuti. Stava parlando di *Super Gloveball*, un nuovo gioco per Nintendo che utilizza il Powerglove, programmato dalla Rare. Immaginate un gioco sullo stile di *Breakout*. Ora immaginate una mano fluttuante nel mezzo dello schermo che deve afferrare al volo una pallina e rilanciarla verso il muro di mattoni. Infine, immaginate la mano virtuale che si muove a seconda dei movimenti della vostra vera mano guantata. È il giocatore a comandare la mano attraverso il Powerglove: le dita si flettono cercando di afferrare la palla e il divertimento comincia davvero quando vi siete "fatti la mano" nel prenderla, lanciarla o ribatterla. Wow!

PC MEGADRIVE

Preceduto da oscure allusioni sulla stampa di settore giapponese e confermato alla conferenza dal presidente della filiale statunitense della Sega, Michael Kats, il Terra PC è oggi ufficialmente una realtà. C'è solo un piccolo problema: piano delle uscite, costo e distribuzione restano un mistero.

Il Terra PC è basato su un'idea molto semplice, ma estremamente funzionale per chi desidera combinare lavoro e divertimento in un'unica macchina. È un PC con la circuitazione del Sega Megadrive incorporata nella scheda madre. In questo modo si può caricare Lotus 1-2-3 e, tempo o assenza del capo permettendo, giocare con l'ultimissima cartuccia con la semplice pressione di un pulsante. Non vediamo l'ora!

CD - LA VERGOGNA CORRE SUL DISCO

Che cavolo sta succedendo alla tecnologia CD? Dopo anni di rinvii non chiediamo altro di vedere apparire sul mercato almeno un sistema CD dedicato ai giochi. Ma i guru del CD che si sono radunati a New York hanno sentenziato che bisognerà aspettare ancora un po'.

Comunque, la situazione sembra essersi fatta leggermente più rosea. Primo, Dick Arroyo della AIM (vedi K18) ci ha promesso un sistema CDI con Full Motion Video (FMV) "entro 300 giorni". Se i nostri calcoli sono esatti, la data dovrebbe essere il 1 settembre del 1991. Inoltre, ha promesso che il prezzo sarà contenuto sotto i 1000 dollari. Secondo quello che sarà il cambio del dollaro a quel tempo, la Philips e la Sony dovranno decidere se ridurre il prezzo del loro sistema CDI quando verrà lanciato sul mercato, mentre la capacità FMV darebbe loro un grosso vantaggio sulla macchina della Commodore.

A questo punto, si impone una veloce domanda a Nolan Bushnell, attualmente responsabile dello sviluppo del CDTV per la Commodore. Realizzerà la Commodore un sistema con capacità FMV (implementato o come espansione) per il proprio CDTV come aveva accennato un portavoce della società quando lo intervistammo a suo tempo per preparare l'esclusiva su K19.

"Beh", ha risposto Bushnell, "è sorprendente vedere quanti progressi hanno fatto le tecniche di decompressione del software. Non sarei sorpreso se avessimo a disposizione un sistema di software capace di darci la capacità FMV per la fine del 1991".

La cosa più straordinaria è che Bushnell potrebbe avere ragione. La tecnologia di compressione/decompressione del software si sta REALMENTE sviluppando con un ritmo senza precedenti. Se qualcuno riuscirà a venirsene fuori con degli algoritmi che possano realizzare al costo di pochi byte di memoria quello che il DVI ottiene con dei costosi chip, qualcuno si

POWERGLOVE PER AMIGA, PC ED ST?

Il Powerglove, la più diffusa periferica per il Nintendo esistente negli Stati Uniti, sarà presto disponibile per PC e probabilmente anche per altri sistemi.

Fino ad oggi i possessori di un PC non erano in grado di procurarsi un Powerglove se non pagando $8.000 per un modello professionale prodotto da una società specializzata. Alla Mattel non erano interessati alla produzione di una versione per PC e non firmarono un accordo in tal senso con la VPL (realizzatrice dell'apparecchio). Il successo del prodotto è però tale che una versione PC del Powerglove è attualmente in fase di sviluppo. Nessuno sa con esattezza chi ci sia dietro al progetto, ma il nome che si sussurra è quello della Logitech.

La versione PC del Powerglove apre una nuova tendenza. Non è escluso, anzi è probabile, vedere nel prossimo futuro progetti simili coinvolgere altre macchine a 16-bit. Tenete d'occhio queste pagine.

"Incrociate le dita. So che l'ambiente di New York non è dei più tranquilli, ma il servizio di sicurezza dell'albergo mi ha assicurato che non verremo rapinati."
Un relatore della conferenza sulla realtà virtuale parlando della dura realtà

strapperà i capelli.

Nessuno alla conferenza ha negato che il CD sarà il cuore del divertimento in futuro, ma quando si è trattato di discutere del "futuro più futuribile" i presenti si sono dimostrati interessati più alla Realtà Virtuale (il cuore del divertimento del prossimo secolo) che alle notizie sullo sviluppo del compact disk. Purtroppo, i modelli di CD-I in dimostrazione erano solo dei prototipi e per quanto riguarda il CDTV - beh, meno se ne parla, meglio è. Quando Nolan Bushnell ha ha tentato di darne una dimostrazione, il sistema si è impiantato con monotona regolarità. Visti i risultati, è con sollievo che abbiamo appreso che il lancio del prodotto è stato rimandato a primavera.

"Non dimenticatelo - alcuni anni fa qualcuno girò per le case discografiche e disse: "Voglio mettere un disco di Bon Jovi che nessuno compra su un piccolo disco argentato che gira su una macchina che costa almeno un milione e mezzo". Il tapino venne cacciato fuori dalla maggior parte degli uffici, ma qualcuno decise un giorno di dargli retta... Il risultato? La più grossa rivoluzione nel mondo dell'industria discografica: il CD audio. La stessa rivoluzione è oggi imminente con l'avvento del CD-I"
Dick Arroyo, AIM

Tutto sommato, il prodotto CD più notevole è stata forse la macchina Cornucopia della Empruve perché (a) funzionava e (b) ha mostrato come questa tecnologia può cambiare le macchine che utilizziamo e quello che possiamo ottenere da esse (servizio sul prossimo numero).

ALLA INTERPLAY LEGGONO TOLKIEN

La società responsabile della creazione di *Bard's Tale* e *Wasteland* ha annunciato una nuova versione del *Signore degli Anelli*. Gente coraggiosa.

Coraggiosa perché tentare di portare su silicio (o su qualunque altro mezzo diverso da un libro, se è per quello) il capolavoro di Tolkien si è rivelato fino ad oggi un fallimento. La Melbourn House centrò il bersaglio con *The Hobbit* ma cannò la mira completamente con l'avventura grafica *The Lord of the Rings*. E per quanto riguarda il film a cartoni animati... beh, meglio lasciar perdere.

Alla Interplay affermano però di avere prodotto un gioco che rispecchia fedelmente l'originale. Certamente il demo presentato da Paul Jacquays (che è fra l'altro una delle menti dietro a *Dungeons & Dragons*) è sembrato molto interessante. La grafica è in stile *Times of Lore*, con vista dall'alto leggermente angolata. "Uno dei punti forti del gioco è la possibilità di andare ovunque con pochissime limitazioni." Un completo pannello di controllo ad icone è situato nella parte bassa dello schermo; lo stile di gioco è tipico dei GdR, mentre la visione del gruppo ricorda *Ultima VI*: in altre parole vedete tutti i membri del vostro gruppo che trotterellano per lo schermo al vostro seguito.

Danny McCall, presidente della Empruve, i realizzatori del seducente sistema DVI Cornucopia. Sul prossimo numero maggiori dettagli.

"Nella maggior parte dei giochi basati su un testo letterario, i giocatori che hanno letto il libro sanno come risolvere i problemi. E se cambi la trama si lamentano. Abbiamo cercato di aggirare questo problema introducendo nuovi personaggi che avrebbero potuto essere presenti nel libro e costruirci attorno nuove storie. In secondo luogo è stata data più importanza a dei personaggi del libro che nella trama avevano parti secondarie."

ECCO A VOI CHRIS "BALANCE OF POWER" CRAWFORD

Se c'è qualcuno che sta prendendo seriamente il concetto di divertimento interattivo, questi è Chris Crawford, un tizio che mette più energia nel proprio lavoro di quella che molte nazioni in via di sviluppo mettono nei propri programmi di assistenza per il Terzo Mondo. Editore e direttore del prestigioso *Journal of Computer Game Design*, Crawford è saltato giù dal palco ed ha cominciato a "predicare tra la folla" dando vita a un furioso attacco contro i concetti di gioco tradizionali...

"C'è un livello minimo di realismo in un gioco al di sotto dal quale non si deve mai andare" ha esordito Crawford, "...ed esso varia da gioco a gioco. Per esempio, in un simulatore di volo si può dire che una componente dell'equazione è una frequenza di di 8 quadri al secondo. Oltre questa velocità la qualità è accettabile. Al di sotto, è irritante e ingiocabile. Esiste però anche un livello massimo di realismo: in un GdR dormire è realistico, ma è anche terribilmente noioso. In sostanza, c'è una 'finestra' di realismo accettabile, con limiti in entrambi i sensi. La posizione di tale finestra varia con il soggetto che si desidera simulare. Per esempio, *Wing Commander* ha una finestra molto bassa - il livello di realismo ottenuto da grafica e sonoro è accettabile per il soggetto simulato. Ma provate a simulare *Dallas* con gli stessi parametri..."

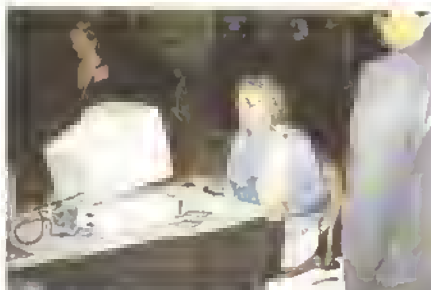
Crawford ha proseguito parlando di realismo "operativo" e "percettivo". Il primo si riferisce alla qualità della riproduzione meccanica, il secondo alle qualità della riproduzione sensoriale del mondo. "Per esempio, in *Battle of Britain* della Lucasfilm il realismo percettivo è altissimo: siete veramente nella cabina di uno Spitfire a caccia di Nazi! Ma il realismo operativo non è altrettanto buono - talvolta in uno scontro serrato l'avversario non vira al momento giusto e si schianta a terra. Per me questo è un grosso difetto nella struttura del gioco!"

Ascoltando la requisitoria di Crawford si ha la sensazione che molti progettisti di giochi dovranno fare un esame di coscienza. Perché, come lui stesso ha puntualizzato, "in fatto di realismo percettivo possiamo avere macchine con 256 colori, grafica 3D sparflnida e sonoro stereofonico, ma in fatto di realismo operativo non siamo neanche capaci di simulare un mattone".

DETERON

Kellyn Beck, designer di *Defender of the Crown* e *Rocket Ranger* per la Cinemaware, più *Centurion* per la EA, ha dimostrato un nuovo GdR caratterizzato da immagini digitalizzate di attori. Il nome del gioco è *Deteron*. Degli impressionanti scenari grafici accompagnano le foto dei personaggi e gli incontri, che sono basati su attitudini emotive, azioni di gioco e incontri precedenti. Non mancano effetti vocali digitalizzati. Aspettate che ci mettiamo su le mani e vedrete...

CDTV per tutti... e tutti (quasi) funzionanti. La Commodore ha annunciato 55 titoli per questo sistema durante la conferenza. Ce n'è per tutti i gusti: *Sim City*, *Sword of Excalibur*, *Battle Chess*, *World Vista Atlas* ed il *New Basic Electronic Cookbook*. È stata annunciata anche una versione interattiva di Cenerentola con musica ed effetti sonori.

http://speccy.altervista.org/

Gail Wellington, la responsabile Commodore dello sviluppo del software per CDTV, scrive qualche linea di codice su un Amiga 3000 prima della dimostrazione del CDTV...

Il gioco inizia con il 'reclutamento' di Sam e Pipino ed una lite con l'odiata Lobelia. E nessuno, ma proprio nessuno 'si siede ed inizia a cantare di oro e tesori'.

PROSPETTIVE DELL'INTERATTIVITÀ PERSONALE

E in arrivo una rivoluzione nel settore del divertimento personale dovuta agli sviluppi della tecnologia del telefono portatile. I telefonini che ognuno ama odiare stanno per diventare digitali - e ancor più personali. Alla conferenza, la Nynex (la Sip di New York) ha annunciato una nuova gamma di telefoni portatili che utilizzano un nuovo sistema di manipolazione della banda che permetterà a tutti di portarne uno con sé - con i vecchi sistemi l'etere era così affollato che i numeri telefonici disponibili dovevano essere limitati.

'Quando il nuovo sistema verrà lanciato sul mercato', ha promesso (minacciato?) un portavoce della società 'un numero di telefono non indicherà più un luogo, ma una persona. E se il numero viene messo fuori servizio, vuol dire che siete passati a miglior vita!'. In altre parole, non ci saranno più numeri segreti, ma persone con le quali non sarà possibile parlare. E tutti possiamo immaginare cosa questo significhi.

La stessa tecnologia sarà però utilizzata per dispositivi interattivi di divertimento personale, incluso un 'walkman' tramite il quale si accederà agli ultimi successi musicali. Un uso più efficiente delle onde radio consentirà inoltre la nascita del 'video a richiesta' dei televisorini portatili che vi consentiranno di scegliere che programma ricevere. Ancora più interessante, la Nynex ed altre società stanno facendo ricerche sulle tecniche di compressione che permetteranno di riversare sempre più informazioni attraverso l'antenna. Questo permetterà lo sviluppo di una TV interattiva a più canali paralleli che trasmettono simultaneamente e la possibilità di passare dall'uno all'altro senza difficoltà.

ECCO A VOI RICH "POVERGLOVE" GOLO

Il Powerglove reagisce a 14 differenti movimenti e, talvolta, si ribella al suo padrone e, come in questo caso, ad uno dei suoi creatori, Rich Gold.

Questo è l'uomo responsabile del Powerglove Mattel. "Ci credete se vi dico che il lato tecnologico del sistema non ha presentato problemi? I guai si sono avuti quando abbiamo dovuto studiare una taglia del guanto che si adattasse a mani di ogni forma e dimensione". La risposta, che ci crediate o meno, la fornì la tecnologia della famosa bambola Barbie. Le ragazze che creano i vestiti per Barbie lavorarono sodo per realizzare un modello universale, ma il risultato finale è ben lungi dall'essere perfetto. "La realtà virtuale è, ovviamente, la prossima tappa del Powerglove" dice Gold, "ma se avessimo avuto più tempo non avremmo lavorato sulla tecnologia, ma sulla forma del guanto!"

"Non andate mai su un palco con bambini, animali o... sistemi multimedia!"
Nolan Bushnell, quando il sistema CDTV che stava dimostrando ha 'bombato'... per l'ennesima volta!

L'hotel Marriott Marquis a Times Square, sede della conferenza Entertainment '90.

ECCO A VOI BRIAN "BEYOND ZORK" MORIARTY

Uno dei principali punti toccati dell'intervento di Moriarty è stato il modo in cui le vecchie tradizioni ostacolano un progettista di giochi, particolarmente nel campo dei GdR fantasy.

'Anticamente', ricorda Moriarty con un pizzico di umorismo 'la memoria era così scarsa che un progettista poteva includere nel gioco solo quegli oggetti indispensabili per la soluzione. È diventata quindi un'abitudine per il giocatore che trove un oggetto utilizzarlo in tutti i modi possibili e immaginabili. Questo è diventato un problema oggi, perché come progettista potrei mettere uno specchio in una stanza e puro scopo decorativo e sono invece costretto a prevedere che il giocatore tenterà di romperlo, muoverlo, morderlo..."

Un altro problema che gli sta particolarmente a cuore, è la presenza di stereotipi nei giochi. Gli stereotipi sono funzionali per un progettista di giochi: basta parlare superficialmente di un Nano per evocare l'immagine di un personaggio tozzo e robusto bravo ad aprire lucchetti e a combattere con l'ascia. Ad ogni modo per inventare nuovi tipi di personaggi ci vuole molta memoria e nuove aggiunte alla struttura di gioco affinché i nuovi elementi del suo carattere vengano assimilati dal giocatore. In *Loom* questo problema è stato risolto con una cassetta audio, ma a un prezzo non indifferente...

Purtroppo Brian si sta spostando nel settore del software educativo, così probabilmente non sentiremo molto parlare di lui nel prossimo futuro, almeno nel campo dei giochi. Possiamo solo sperare che la mente dietro a *Wishbringer*, *Beyond Zork* e all'infame noce di cocco di Quendor provi di tanto in tanto un po' di nostalgia per la vecchia attività.

CDI, DVI ed ora... TVI! Il sistema TV interattivo della Videotron permette allo spettatore di modificare l'andamento di un programma televisivo o selezionare una particolare ripresa delle telecamere per mezzo dei tasti TVI di una speciale tastiera. La televisione interattiva offre scelte multiple in un programma TV registrato o dal vivo, sia esso un musical, uno sceneggiato, un quiz o un varietà. K spera di potervi presentare un servizio entro la prossima primavera.

http://speccy.altervista.org/

PIZZA

Chi sta guidando al successo le case di software italiane? K vi presenta i manager dell'industria dei videogiochi made in Italy.

Ormai non si può più far finta di niente. In Italia da qualche anno la produzione dei videogiochi è di proporzioni interessanti e, cosa più importante, stanno raggiungendo un ottimo livello qualitativo. Forse il merito è della continua espansione del mercato e della rosea prospettiva di un guadagno fino a qualche tempo fa ritenuto insperato. Ma il vero segreto di questo piccolo boom sta nella passione e nel coraggio di persone che hanno sempre creduto alla creatività italiana e alle risorse, per troppo tempo tenute in disparte, dei programmatori italiani e di averle volute applicare al mondo dei videogiochi.

Chi si cela dietro successi come *Lupo Alberto*, *Over the Net* e *I Play: 3D Soccer*? In cosa credono, e come vedono il futuro del software ludico italiano, i tre giovani 'rampanti' delle software house di casa nostra?

Alla prima domanda è facile rispondere, i nomi sono: Antonio Farina (Idea), Riccardo Arioli (Genias) e Francesco Carlà (Simulmondo). Alla seconda abbiamo preferito che fossero loro stessi a rispondere, e per farlo abbiamo posto a tutti e tre le stesse domande. Ecco cosa ci hanno risposto.

LE DOMANDE DI K

❶ Come sono accettati i videogiochi italiani all'estero?

❷ Qual è, secondo voi, il livello dei programmatori italiani? Devono imparare ancora molto dai loro colleghi stranieri? Se sì, quale pensate sia il modo migliore per farlo?

❸ Avete seguito la filosofia di qualche particolare software house straniera per l'ideazione e la realizzazione dei vostri prodotti?

❹ Con quali nuovi programmi avete intenzione di affrontare il 1991?

❺ Il mercato delle console sta subendo un moto d'espansione impressionante. Come pensate di sfruttare questo nuovo settore?

IDEA
via Mazzini 12 21020 CASCIAGO VA
TEL 0332 222052

❶ All'inizio con un po' di diffidenza. Fino ad ieri infatti l'Italia era solo un mercato da colonizzare, e nonostante i problemi di pirateria un mercato più che discreto.
Siamo solo all'inizio e c'è tanto da fare. Dobbiamo ancora lavorare molto per creare all'estero una buona immagine del gioco "made in Italy".
È normale comunque che in ogni paese i recensori tengano alta la bandiera del prodotto nazionale. Siccome sono proprio loro che condizionano l'opinione pubblica, dobbiamo solo sperare che comincino presto a sentirsi un po' meno inglesi e francesi e un po' più europei.
Devo dire che qualche risultato lo stiamo già ottenendo. Ci ha molto lusingato che una rivista come Computer User abbia recensito Bomber Bob e che gli abbia dato un CU Star.

Antonio Farina è nato a Verona il 30/10/1964. Dopo un'esperienza di un anno presso un'agenzia pubblicitaria e 3 anni come analista programmatore in una delle maggiori software house in ambiente PC, ha iniziato a lavorare per la SC dando vita all'Idea. Attualmente è il responsabile del coordinamento tecnico e creativo.

❷ Il livello di preparazione tecnica dei programmatori italiani non ha nulla da invidiare a quello dei colleghi stranieri.
Il problema sta semmai negli strumenti che ancora utilizzano. Strumenti inadeguati e obsoleti che rallentano il processo di programmazione.
Questa situazione migliorerà grazie anche alla progressiva crescita del settore che di conseguenza ci permetterà investimenti adeguati.

❸ La stessa filosofia che ormai stanno cercando di applicare tutte le case di software più importanti, la filosofia della qualità. E vi assicuro che non è facile.
I nuovi progetti vengono seguiti molto da vicino, e chiediamo a tutti di dare il meglio. Di questo passo forse un giorno arriveremo ad un prodotto che non avrà nulla da invidiare alla Cinemaware...

❹ Sarà un anno molto impegnativo. Abbiamo in cantiere ben 10 progetti multiformato. Abbiamo già acquistato qualche licenza, ma la maggior parte saranno giochi originali.
Stiamo inoltre seguendo gli sviluppi del mercato CD-Rom per valutare le reali possibilità di questa nuova tecnologia.

❺ Stiamo seguendo attentamente l'evolversi del mercato. Gli investimenti richiesti sono enormi. I giochi per console possono solo rivolgersi ad un mercato "mondiale" quindi è probabile che un nostro eventuale inserimento sarà in collaborazione con altre case di software.

GENIAS MULTIMEDIA
via Gallinei 10
40055 Castenaso BO 051 784305

❶ I dati in mio possesso riguardano soltanto i miei prodotti che stanno andando discretamente, anche se, non secondo le mie aspettative iniziali. Essendo stata la prima software-house a distribuire all'estero, ho comunque acquisito una notevole esperienza che mi permetterà, in futuro, di accentuare la presenza di Genias in questi mercati.

❷ Penso che i programmatori italiani non abbiano da imparare niente. La maggior parte ha soltanto bisogno di essere guidata ed incoraggiata. L'unica differenza sta nel fatto, che mentre gli stranieri si dedicano esclusivamente al computer, i nostri preferiscono, saggiamente, dedicare la maggior parte del loro tempo allo studio, sport e divertimento.

❸ No, cerchiamo di non seguire una particolare filosofia o meglio appoggiamo le varie filosofie o preferenze espresse da singoli nostri team. Ciò vuol dire che affidiamo o produciamo il software che i programmatori si sentono di fare, soltanto così si ottengono ottimi risultati.

❹ Molti, almeno dieci, in questo momento non ho ancora i titoli definitivi ma comunque avremo delle nuove simulazioni sportive, shoot'em-up, platform e fantasy.

❺ Il settore del soft per console è molto interessante ma, nello stesso tempo, difficile per la politica protezionistica praticata, nei confronti delle software-house indipendenti, da parte dei produttori di hardware. A parte la Commodore, che sta attuando per la C64GS la stessa politica del soft per computer, gli altri produttori impongono accordi capestri per avere sotto il loro completo il mercato sia hard che soft. I produttori di hardware infatti, dopo anni di miopia commerciale, hanno capito che il successo delle loro macchine è dovuto principalmente al software e, quindi, l'avere il controllo su quest'ultimo vuol dire controllare il mercato. Ad esempio, se un produttore vuole commercializzare una nuova console e far "sparire" la vecchia è sufficiente non produrre più software per quest'ultima, cosa impossibile se ci sono software-house/distributori indipendenti che continuano a produrre incontrollatamente software.
Quindi stiamo a vedere cosa succede e, al momento opportuno, Genias sarà sicuramente preparata al nuovo mercato.

Riccardo Arioli è nato a Ferrara il 19/7/1960.
È diplomato in elettronica industriale e ha frequentato l'università di ingegneria elettronica prima di dedicarsi alla carriera imprenditoriale. Oltre alla Genias, Riccardo Arioli sta lavorando per i settori industriali del mercato pubblicitario ed editoriale e, in futuro, nella computer grafica in ambito televisivo.

http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE

SIMULMONDO
via 1Berti Pichat 26, 40127 Bologna tel 051 251338

❶ Visto che siamo la prima software house italiana in ordine di anagrafe, abbiamo molti contatti con l'Europa sviluppati negli anni.

Adesso, dopo l'ultimo C.E.S. di Londra in cui abbiamo fatto vedere i nuovi prodotti, l'interesse è molto cresciuto. *I Play: 3D Soccer* e *Formula 1 3D* sono distribuiti in versione internazionale in Europa e in Australia. Di pari passo è salito l'interesse della stampa che ha parlato di *I Play: 3D Soccer* e *Formula 1 3D*. Sono uscite ottime recensioni in Francia (Tilt e Génération 4), in Germania (ASM), in Inghilterra (Computer & Videogames) e su molte altre riviste anche in Grecia, Spagna, Portogallo e Scandinavia. Pare che gli piaccia interagire con i nostri simulatori.

Francesco Carlà è nato nel 1961. Dal 1987 ha iniziato ad interessarsi "all'interattività e alla simulazione". Scrive di giochi e altro su l'Espresso, Panorama e Mc Microcomputer. Nel 1988 ha presentato una rubrica sui videogiochi su Rai 2 e ha fondato la Simulmondo. Dal 1990 è laureato al DAMS di Bologna con una tesi sulla storia dei videogiochi.

❷ Nell'ultimo anno è salito molto e in alcuni casi ha raggiunto un livello sufficiente per realizzare prodotti di successo internazionale. Sicuramente il margine di miglioramento è ancora amplo soprattutto per quel che riguarda il PC e l'Atari ST. (Mario Bruscella, Programmatore Senior Simulmondo)

❸ Simulmondo è un progetto nato nel 1985 con Ivan Venturi e diventato realtà nel 1988. Ci sono state molte software house interessanti nella storia di questo mezzo. Forse le più interessanti sono quelle americane, di certo l'Electronic Arts. Per la fantasia e la qualità dei prodotti. Ma i maestri di Simulmondo sono altri: direi sir Alfred Hitchcock e le sue soggettive di corse in macchina.

❹ Penso che faremo altri simulatori. Di Sport, Interattivi con donne e forse fiction

Tentiamo di ficcare molta interattività in queste macchine fredde. Perciò credo che simuleremo cose emozionanti, roba che scalda. In questi giorni escono dei simulatori di tennis e motociclismo (*G.P. Tennis Manager* vers. Amiga e C64) e poi simulatori di pesca ai pescecani e blue marlins (Big Game Fishing vers. Amiga, Atari ST, C64, PC IBM).

❺ Se il mercato si muove ci muoveremo anche noi. Una casa americana che ha la licenza del Megadrive e che è diretta dall'ex presidente della Epix, è interessata a 3D Soccer. Credo che produrremo versioni cartuccia di alcuni nostri successi Commodore 64 e ci interesseremo alla cessione di licenze per versioni 8 e 16 bit dei nostri simulatori. Lo faremo insieme ai nostri amici in grandi case americane e francesi.

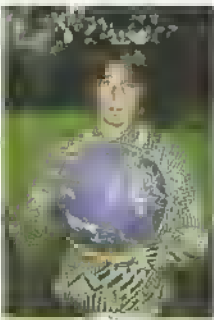
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SimEarth

Vado al MAXImo

Nel cuore di Moraga, in California, la Maxis ha prodotto alcuni dei programmi per home computer fra i più originali mai creati. *Sim City*, la simulazione metropolitana, e ora *Sim Earth* (siete in grado di gestire un pianeta?) ha portato il termine 'micro-simulazione' a conoscenza del vasto pubblico in tutto il mondo. I prodotti della Maxis sono ora disponibili su una varietà di macchine che va dallo Spectrum e l'Amiga all'FM Towns e il Super Famicom. Ma come è iniziato tutto ciò? Jeff Braun, presidente della Maxis, ci spiega:

'La Maxis è nata nel 1987, è una società fra me e Will Wright. Prima della Maxis sono stato coinvolto in software di produttività per Amiga, ma non mi sembrava avesse futuro. Poi ho incontrato Will a un party. Lui aveva già scritto *Raid on Bungeling Bay* (vedi il box per ulteriori informazioni). Will ha progettato tutta la grafica di *ROBB* e aveva un sistema nel quale poteva semplicemente mettere giù fabbriche e strade e costruire le isole che si cerca di distruggere nel gioco. Mentre progettava *Raid on Bungeling Bay* si accorse che era più divertente costruire le isole che non distruggerle. Questo, unito al fatto che il suo vicino di casa era un affidabile progettista urbano con una serie di dati per modelli computerizzati raccolti durante l'università, lo condusse all'idea di *Sim City*.'

Will Wright, il creatore di Sim City

'*Sim City* venne completato nel 1985 - in origine si chiamava *Metropolis* sul C64 - ma Will non riusciva a trovare un editore, così mettemmo insieme la Maxis e convertimmo *Sim City* a macchine più usate dagli adulti come il Macintosh. Ora *Sim City* è disponibile su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC, Macintosh, FM Towns, Sharp X68000 e NEC-9801. Nel gennaio 1991 sarà disponibile anche per la console Nintendo e il Super Famicom. (La Nintendo ha acquistato in realtà i diritti di conversione per un milione di sterline, anche se Jeff non ha voluto commentare - K). Prima dell'affare con la Nintendo la Maxis era composta da solo cinque persone, ora impiega più di 35 individui.

Cosa si può fare dopo aver simulato il pianeta Terra? Abbiamo parlato con la Maxis, la società che ha realizzato *Sim City*, *Sim Earth* e presto *Sim City 2*...

'La versione per Super Famicom di *Sim City* viene sviluppata dalla stessa gente che ha fatto *Super Mario Bros 3* - è un prodotto bellissimo. La realizzazione per Super Famicom sarà la migliore versione di *Sim City*, con più opzioni 'giocose'. Ci sono onde oceaniche animate, un sistema di menu trasparenti, e dà nomi definiti dall'utente agli oggetti delle città come ad esempio il 'Ponte Sospeso di K'.

CI SARA' UN SEGUITO DI SIM CITY?

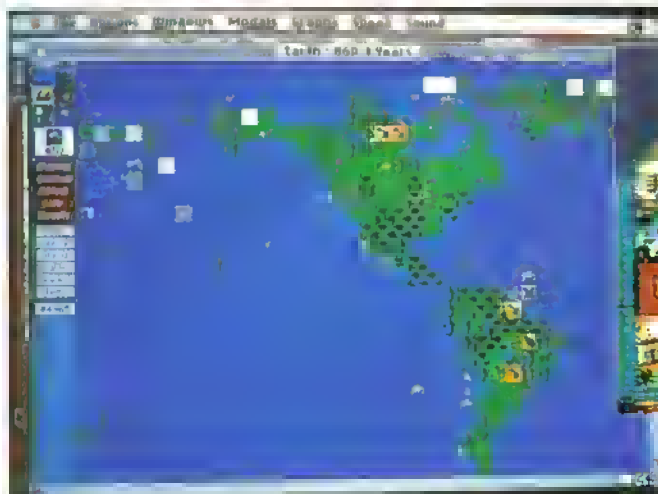
'Non appena sarà finito *Sim Earth* metteremo lo stesso gruppo a lavorare a *Sim City 2*. In *Sim City 2* ci saranno un sacco delle caratteristiche di *Sim Earth*. Ci sarà un'elevazione - montagne e vallate. Avremo un'area molto più ampia e più città. Sarà quasi come una provincia. Non siamo ancora certi come interagiranno queste città, ma stiamo discutendo di un'opzione multi-giocatore, in modo che si possa essere sindaci di una città mentre un amico ne dirige un'altra. Ci sarà una qualche forma di conflitto con una tassazione provinciale e una città più industrializzata mentre l'altra più commerciale, per potere avere degli scambi

GENTE NUOVA IN CITTA'

Alla Maxis stanno per presentare due confezioni di *Sim City Graphics* come espansioni del *Sim City* originale. Il *Graphic Set 1 - Ancient Cities* offre l'Antica Asia, i Templi Medioevali e il Selvaggio West. Il *Graphic Set 2 - Future Cities* ha invece gli USA del Futuro, l'Europa Futura e la Colonia Lunare. Oltre a costruirsi le proprie città, si può sovrimporre ciascuno dei sei nuovi scenari a quelle contenute in Sim City e giocare con folli combinazioni come San Francisco sulla Luna, Tokio del Selvaggio West e Detroit Medioevale. Questi data disk saranno probabilmente disponibili per Natale nei formati: Amiga, ST, PC, Macintosh e FM Towns.

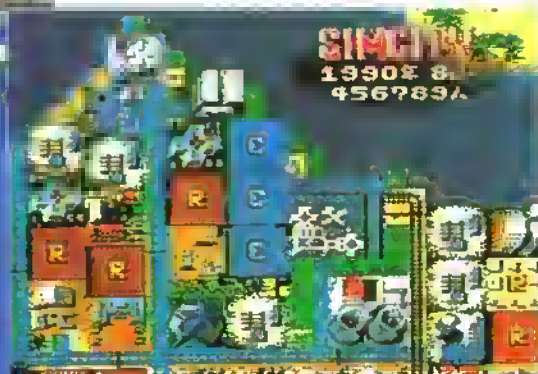
http://speccy.altervista.org/

SimEarth

La versione per Super Famicom di *Sim City*

economici. La finestra del budget sarà molto più grande. Non ci saranno solo tre servizi - ci saranno cose come l'organizzazione delle fogne, della fornitura d'acqua e dell'eliminazione dei rifiuti. Ci sarà un'educazione e delle scuole. Ci saranno autostrade, strade, ferrovie, linee locali e pesanti - quindi ci saranno molti più trasporti. Aggiungeremo molti più servizi urbani per renderlo più realistico. Ci saranno più livelli, come metropolitane, fogne, città e livelli alti della città. Si potrà passare da un livello di profondità all'altro.'

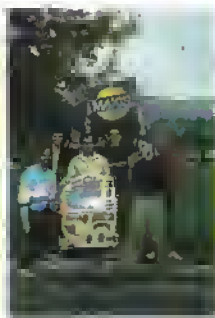
'Con *Sim City 2* abbiamo aperto il modello e ci sono degli interruttori con cui si possono cambiare le variabili. Per esempio, si può cambiare la relazione fra il valore del terreno e il crimine, la densità del traffico e la popolazione. Si può entrare e definire le proprie regole. Ora stiamo lavorando alle specifiche. *Sim City 2* sarà un tipo di gioco del tutto diverso rispetto al suo predecessore. Sarà pronto, probabilmente, entro la fine dell'anno.'

MIGLIORERETE LA VERSIONE PER CDTV DI *SIM CITY 2*?

'Si, nella versione per CDTV ci piacerebbe inserire degli stack tipo hypercard per dare al giocatore molte più informazioni riguardanti il prodotto. Ci piacerebbe anche avere degli esperti che analizzano la città per l'utente - si potrebbe anche far loro delle domande. Potremmo rivolgerci a qualche famoso progettista urbano. Per esempio, se la criminalità è alta loro potrebbero dire come aiutare la città a combatterla. Stiamo cercando un sacco di idee diverse per sfruttare al meglio l'ambiente CD.

SimCity è stato nominato Miglior Contributo alla Pianificazione Urbana negli Stati Uniti dalla Associazione Pianificatori Americani.

Due sindaci che stavano concorrendo per l'elezione in una piccola città americana hanno giocato a *Sim City* per una notte per vedere chi faceva più punti.

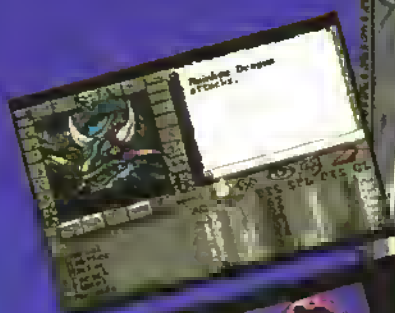
La Maxis lavorerà con la Bullfrog (quelli di *Populous* e *Powermonger*) in futuro. Il loro primo lavoro uscirà entro l'anno prossimo.

Sempre SimCity su Super Famicom

RAID ON BUNGELING BAY

Il gioco che ha ispirato Will Wright a creare *Sim City* è un giocabilissimo spacatutto con scorrimento a 360 gradi. Questo gioco per C64 della metà degli anni '80 - pubblicato dalla Broderbund - richiede anche una certa quantità di pianificazione strategica. Nel corso del gioco ci guida un elicottero in missione per fermare la Macchina da Guerra distruggendo i prodotti dalle sue sei fabbriche belliche. Queste costruzioni fortemente difese sono sparse su delle isole che coprono un'area di 100 schermi. Per completare la missione si hanno a disposizione cinque elicotteri, ognuno dotato di una riserva infinita di missili e di nove bombe. Ci si può ricaricare e rifornire di bombe in ogni momento atterrando sulla propria portaelicotteri - che bisogna anche difendere dagli attacchi. Le bombe possono colpire tutto tranne i bersagli in volo, mentre i missili distruggono tutto tranne la corazzata e le fabbriche. La corazzata viene costruita su un'isola nel corso del gioco. Si può ritardare la sua costruzione bombardandola, ma una volta che la corazzata è completa, verrà varata e si dirigerà contro la portaerei del giocatore. Se non la si affonda prima, alla fine attaccherà e distruggerà la portaerei. Se la nave del giocatore viene affondata, non potrà riparare i danni e l'elicottero in volo diventa inoltre l'ultimo. Ci si può rifornire ancora utilizzando le bombe che si trovano su alcune isole. Oltre alla corazzata, la Macchina de Guerra possiede un immenso arsenale di carri armati, navi, postazioni antiaeree, caccia, installazioni radar e bombardieri. I carri armati e le navi riforniscono le fabbriche e aumentano la rapidità di produzione, le antiaeree provocano danni gravi e normalmente proteggono le fabbriche e le postazioni radar. I caccia inseguono l'elicottero e gli sparano fino a che non li si semina o li si distrugge. Le installazioni radar a terra aiutano i caccia a trovare il giocatore. I bombardieri attaccano saltuariamente la portaelicotteri, e quando questo accade si riceva un messaggio di allarme e un tempo limitato per tornare alla base e abbattere i bombardieri prima che affondino la portaelicotteri. Se si distruggono tutte le sei fabbriche, appare la prima pagina di un giornale che descrive la vittoria. *Raid on Bungeling Bay* è senza dubbio un K-Classico. Se lo vedete, compratelo. Il gioco è stato uno dei primi ad essere convertiti per il Nintendo e ha venduto più di un milione di copie in Giappone.

(da sinistra a destra): Jeff Braun (presidente della Maxis), David Ward (boss della Ocean) e Gary Bracey (schiavo della Ocean)

I pazzi della Maxis

9 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.

FACCI SOGNARE!

Anche nella simulazione elettronica, in Italia si gioca "il campionato più bello del Mondo". Il campione Italiano di Kick Off, Luca Caldiero, sbaraglia la concorrenza. Interviste dopopartita di Riccardo Albini

Non avremo vinto i Mondiali, ma almeno siamo Campioni d'Europa (e di conseguenza del mondo) di *Kick Off*. Magra consolazione, direte voi, ma è sempre meglio che un calcio negli stinchi.

Luca Caldiero, il campione italiano uscito dalla durissima selezione dell'estate scorsa, organizzata da K e dalla Leader Distribuzione, ha infatti vinto alla grande il Campionato Europeo al Computer Shopper Show di Londra l'8 dicembre scorso.

E la vittoria, oltre che un titolo prestigioso, gli ha fruttato un bell'assegno di 1000 sterline (che al cambio ufficiale fanno ben 2.255.000 lire)!

La sua prima dichiarazione dopo la consegna del premio da parte di Anil Gupta, titolare della Anco Software, è stata: 'Ora mia madre non mi dirà più che butto via i soldi in videogiochi". Seguita da un: 'Sono contento e vorrei ringraziare la Leader e K per aver organizzato il Campionato.'

Luca ha offerto una prestazione maiuscola nonostante alcune regole quantomeno curiose lo sfavorissero.

Innanzitutto si giocava a livello "Serie A' e non 'Nazionale' e questo certamente favoriva i giocatori meno tecnici, non in grado di stare al passo con la velocità del livello 'Nazionale'. 'Questo vuol dire che la scuola italiana non ha rivali', dice con una punta d'orgoglio Luca Caldiero.

In secondo luogo, altrettanto inspiegabilmente, non si potevano utilizzare le tattiche "Lockout' e 'Blitz', ma solo le quattro tattiche base. Luca, che insieme al suo 'trainer', l'amico Simone Polo, si era allenato anche con quelle tattiche se ne è un po' dispiaciuto. Come si è dispiaciuto anche del fatto di non poter usare le tattiche da lui disegnate con *Player Manager* appositamente per la Finale.

Più deludente delle regole, è stata l'organizzazione della Finale Europea, veramente al di sotto dell'importanza e della potenzialità dell'evento. Il Campionato si è tenuto a margine dello stand della Anco, subito dopo la disputa

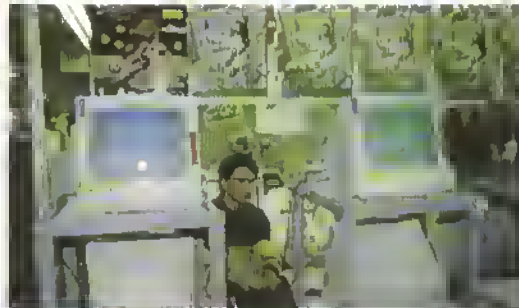
2° CAMPIONATO DI KICK OFF

Già da tempo riceviamo in redazione telefonate di lettori che ci chiedono se e quando verrà organizzato un 2° campionato di Kick Off. La risposta è 'probabilmente sì', ma molti dettagli devono essere ancora finalizzati quindi preferiamo non anticipare niente. Nel frattempo, non ci dispiacerebbe ricevere consigli e suggerimenti su come migliorare ulteriormente l'organizzazione del campionato italiano per renderlo ancora più bello e interessante quello che, dopo Londra, è senza dubbio 'il campionato di Kick Off più bello del mondo'. L'indirizzo è il solito. Scrivete numerosi.

Foto di gruppo in un interno per (da destra [illegible]) Luca Caldiero, Anil Gupta della Anco e Michael Sandmann

TABELLINO

Il Campionato Europeo si è giocato con un girone all'italiana nel quale tutti i partecipanti si sono incontrati a vicenda. Al posto del campione francese, che non è potuto recarsi a Londra, ha giocato Steve Screech, designer delle tattiche di KO e PM. I primi due classificati, Luca Caldiero e il tedesco Michael Sandmann, si sono poi sfidati in partite di 'andata e ritorno' per determinare il Campione Europeo. Ecco i risultati di tutte le partite.

Neal Type (ING)	0
Michael Sandmann (GER)	4
Luca Caldiero (ITA)	2
Steve Screech	1
Neal Type (ING)	4
Luca Caldiero (ITA)	2
Steve Screech	0
Michael Sandmann (GER)	4
Neal Type (ING)	1
Steve Screech	3
Luca Caldiero (ITA)	3
Michael Sandmann (GER)	1
FINALE	
Luca Caldiero (ITA)	2
Michael Sandmann (GER)	0
Michael Sandmann (GER)	2
Luca Caldiero (ITA)	4

La cornice per la finale tra Luca Caldiero e Michael Sandmann era assolutamente inadatta all'evento

della finale del campionato inglese. Non c'era niente - cartelli, striscioni, ecc. - a richiamare l'attenzione del pubblico di passaggio. Nel momento di massimo 'ascolto' ci saranno state una ventina di persone.

La finale tra Luca Caldiero e il rappresentante tedesco, poi, si è giocata mentre l'organizzatore della manifestazione impacchettava computer e cavi, passando davanti ai monitor che rimandavano la partita.

Insomma, una vera e propria occasione mancata. La presenza di una troupe dell'emittente televisiva LWT ha salvato la giornata per la Anco, che ha guadagnato un passaggio televisivo gratuito, ma per il resto l'unica nota positiva è la vittoria di Luca.

LO SAPEVATE CHE DINO DINI?

Non è un grande appassionato di calcio. Segue soltanto il Mondiale ogni quattro anni. "Tenevo per l'Italia, ma purtroppo quest'anno non ho avuto molto tempo per seguirlo perché stavo lavorando a Kick Off 2'."

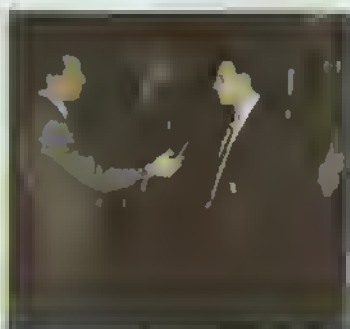
Prima di Kick Off aveva scritto soltanto *Astro-Tracker* per il computer BBC e la conversione per ST di *Trivial Trove* pubblicato dalla Anco. Due programmi dimenticati dalla storia e assolutamente insignificanti.

È nato in Inghilterra da genitori italiani provenienti dalla Garfagnana.

RITRATTO D'AUTORE

Prima di partire per Londra, dove avrei dovuto seguire la Finale del Campionato Europeo di Kick Off e intervistare Dino Dini, l'autore del gioco, mi ero preparato un bel po' di domande sull'impostazione tattica data alla sua squadra e su come siano stati studiati ed applicati gli schemi e gli smarcamenti dei giocatori. Dopo tutto quello che è stato scritto e detto su quello che è il miglior gioco di calcio, rimaneva infatti ben poco da sapere se non come era riuscito il C.T. Dino Dini a far giocare un calcio così perfetto ai suoi 'undici ragazzi'.

Le risposte a queste domande però si sono rivelate meno stimolanti di quello che pensavo. Per il semplice fatto che c'è poco da dire. 'Le tattiche in se sono abbastanza semplici. Ci sono solo delle posizioni pre-programmate per ciascun calciatore a seconda di dove si trova la palla." Tutto qui? Non proprio, per fortuna. 'La parte complicata,' continua Dini, 'è il passaggio, il tiro e via dicendo. E ciò viene fatto dal giocatore semplicemente guardandosi attorno, osservando i giocatori in campo e valutando la distanza relativa dei giocatori avversari e di quelli della propria squadra. Queste informazioni gli consentono di decidere se scattare, passare la palla o calciarla lontano. In pratica, ciascun giocatore usa lo stesso set di tattiche quando è in controllo della palla. In questo i giocatori sono più o meno tutti uguali, quello che è diverso sono i loro attributi, e cioè la velocità, l'abilità nel tiro, ecc., che sono diversi per ciascun calciatore".

Più che nelle tattiche però, la bellezza di *Kick Off* sta nel fatto che, a differenza di qualunque altro gioco di calcio, il campo è in dimensioni reali e la palla non è calamitata al piede. Due innovazioni apparentemente semplici, a cui nessuno però aveva pensato prima. Secondo Dini per ragioni tecniche. 'Le dimensioni dei campi di calcio dei videogiochi sono completamente irreali. Questo per ragioni tecniche: è più facile implementare un campo piccolo che uno in dimensioni reali. Il problema è che, a meno che anche gli altri elementi del campo non siano in scala, in particolare la porta, diventa fin troppo facile segnare dei gol. Per ottenere lo stesso sapore del vero calcio, bisogna essere realistici. Quindi decisi fin dall'inizio di basarmi sulle dimensioni reali. Il campo di *Kick Off* è di 69,5 a 106 m. Tutto il resto è in proporzione. Quindi, per ottenere una 'finestra di

Dino Dini (a destra) intervistato dall'inviato della LWT.

campo' ragionevole, ho dovuto fare in proporzione anche gli sprite dei calciatori. Non si poteva avere contemporaneamente il campo in dimensioni reali e gli sprite grandi perché la 'finestra' sarebbe stata così piccola da risultare ingiocabile."

'Anche la scelta di non calamitare la palla al piede è dovuta all'esigenza di simulare la realtà. Sono partito dalla simulazione della palla. Gli ho dato le caratteristiche fisiche di velocità, posizione, caduta gravitazionale e rimbalzo. Quando il calciatore la colpisce la manda avanti e poi la frizione del terreno la rallenta come avviene nella realtà. Così anche se il calciatore corre ad una velocità costante la palla viene prima calciata in avanti e poi 'torna indietro'. Proprio come nella realtà. Credo che in precedenza non si sia lavorato a sufficienza sulla simulazione della palla, che è l'elemento vitale di tutto il gioco, più importante addirittura dei giocatori e delle tattiche. La palla è il punto focale del gioco e deve essere simulata nel modo appropriato.'

Per simulare il calcio al 100% manca ancora una cosa: il fuorigioco. "Il fuorigioco" risponde Dini, 'è stato implementato nel data disk *The Final Whistle*. È stato impossibile farlo in *Kick Off 2* per ragioni tecniche, o meglio per ragioni di tempo. Il fuorigioco è una regola particolarmente antipatica. Nella realtà, se non ci fosse il calcio sarebbe tutto un altro gioco, ma in *Kick Off* non è così importante per la giocabilità. È molto difficile implementarla senza rovinare la giocabilità. Infatti l'abbiamo modificata leggermente così che sia valida per il 90% dei casi.

A questo punto, resta solo da fare una squadra di giocatori intelligenti. Sarebbe possibile realizzare un *Kick Off* in cui la squadra del computer si adatti al gioco degli avversari?

'No', risponde Dini senza esitazione. 'Nelle versioni per Amiga e ST, non resta abbastanza potenza d'elaborazione per pensare di potenziare le routine di intelligenza artificiale. Forse con un 486 che giri a 33MHz e qualcuno che abbia da perdere un anno per scrivere le routine di intelligenza artificiale sarebbe possibile. Ma non è fattibile dal punto di vista commerciale".

In attesa che qualche coraggioso si butti nell'impresa, Dino Dini continuerà a sollevare l'ortisallo di *Kick Off*, lavorando al data disk di prossima uscita. "Al momento non ho nuovi progetti, ma", aggiunge, "mi piacerebbe fare un *Player Manager 2*, perché, pur avendomi preso molto tempo, *Player Manager* non è venuto come avrei voluto, potrebbe essere molto meglio. Ma non so se la Anco sarà interessata a farlo".

ALEX COMPUTERS
Mail Service

011 - 40.33.529
CORSO FRANCIA 333/4 - 10142 TORINO

3 DEMON	160 000
3 D CAD AMIGA	182 000
A CAD TRANSLATOR	299 000
A-MAX MACINTOSH EMULATOR	300 000
A-MAX ROM 128 K	345 000
A-MAX DRIVE	195 000
A TALK III	190 000
AC/BASIC	265 000
AC/FORTRAN	432 000
AEGIS ANIMAGIC	180 000
AEGIS ANIMATOR+DRAW	150 000
AEGIS AUDIOMASTER II	150 000
AEGIS DRAW 2000	400 000
AEGIS DRAW PLUS	279 000
AEGIS LIGHT CAMERA ACTION	135 000
AEGIS MODELLER 3D	152 000
AEGIS SONIX 2.01	139 000
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	290 000
AEGIS VIDEOTITLES	275 000
ALGEBRA	59 000
AMIGA DRIVA ALLINEAMENT	82 000
AMIGA SOUNDER	95 000
AMIGA DOS EXPRESS	54 000
AMIGA DOS TOOLBOX	89 000
AMIKIT	59 000
AMIFONTS 1	79 000
AMIFONTS II	79 000
AMOS	146 000
ANALIZE 2.0	155 000
ANIMATE 3D PAL	255 000
ANIMATOR EDITOR	80 000
ANIMATOR EFFECT	79 000
ANIMATOR FLIPPER	79 000
ANIMATOR MULTIPLANE	137 000
ANIMATOR ROTOSCOPE	120 000
ANIMATOR STAND	79 000
ANIMATION STATION	135 000
ANIMATION APPRENTICE	445 000
ANIMOTION	155 000
AREXX LENGUAGE	65 000
ASSEMB-PRO	180 000
ATDRES BBS V1.1	205 000
B A D DISK OPTIMIZER	65 000
BBS PC	230 000
BENCHMARK MODULA 2	330 000
BENCHMARK C LENGUAGE	135 000
BENCHMARK IFF IMAGE LIBRARY	135 000
BENCHMARK SAMPLE LIBRARY	159 000
BOOT CHAMP	69 000
BOOT MAKER 1.2	30 000
BTX/VTX MANAGER 2.0	220 000
BROADCAST TITLER	525 000
BUTCHER 2.0	59 000
C B TREE	155 000
C LIGHTS	95 000
C ZAR	267 000
C VIEW 1	79 000
C VIEW II	79 000
CALCULUS	79 000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSEGNA IN 24-36 ORE

CON MERCE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

CALIGARI PROFESSIONAL	3 100 000	DOS-2-DOS	59 000
CALIGARI CONSUMER	259 000	DOUG'S MATH ACQUARIUM LIBRARY	122 000
CALLIGRAPHER	186 000	DOUG'S COLOR COMM	59 000
CALLIGRAPHER FONT 1 2.3.4	135 000	DOUG'S MATH ACQUARIUM	25 000
CHROMAP	170 000	DR TERM PROFESSIONAL	115 000
CHROMAPAINT	110 000	DRIVE ALIGNMENT KIT	82 000
CLI MATE 1.2	59 000	DRUM STUDIO	78 000
CLI TOOL 1.0	59 000	DRUM STUDIO DATA DISK	25 000
COUNSOUND TRADITION	59 000	DSM DISASSEMBLER	109 000
COUNSOUND TRADITION DATA DISK	40 000	DYNAMIC CAD	749 000
CYNUS ED PROFESSIONAL	159 000	EXCELLENCE!	450 000
DATARETRIVE	129 000	EXPRESS COPY	75 000
DATARETRIVE PRO	449 000	EXPRESS PAINT3.0	170 000
DELUXE PAINT HELP	59 000	EZ BACKUP	85 000
DELUXE PHOTLAB	240 000	FACC II FLOPPY ACCELLERATOR	59 000
DELUXE PRINT II	135 000	FANCY 3D FONTS SCULPT ANIM	122 000
DELUXE PRODUCTION	329 000	FANCY 3D FONTS TURBO SILVER	122 000
DESCARTES	59 000	FANTAVISION	95 000
DESIGN OR BUSINESS	89 000	FONT SET 1	87 000
DESIGN OR HOME	59 000	FONT WORKS	156 000
DESIGNSAURUS	85 000	FONT & BORDER	59 000
DESKTOP ARTIST	56 000	G O M F 3.0	59 000
D ARCHITET SCULPT	66 000	G O M F BUTTON	114 000
D ARCHITET TURBO SILVER	59 000	GALLERY 3D	129 000
D ARCHITET VIDEOSCAPE	59 000	GD DESKTOP BUDGET	118 000
D FUTURE SCULPT	59 000	GD DINAMYC DRUMS	122 000
D FUTURE TURBO SILVER	59 000	GD PAGESETTER	79 000
D FUTURE VIDEOSCAPE	59 000	GD PAGESETTER FONTS1	29 000
D HUMAN SCULPT	59 000	GD PAGESETTER GOLD SPELL	77 000
D HUMAN TURBO SILVER	59 000	GD PAGESETTER LASER SCRIPT	77 000
D HUMAN VIDEOSCAPE	59 000	GD PROFESSIONAL DRAW	259 000
D INTERIOR SCULPT	59 000	GD PROFESSIONAL PAGE	570 000
D INTERIOR TURBO SILVER	59 000	GD PROFESSIONAL PAGE TEMP	95 000
D INTERIOR VIDEOSCAPE	59 000	GD SOUND OASIS	159 000
D MICROBOT SCULPT	59 000	GD STRUCTURED CLIP ART	99 000
D MICROBOT TURBO SILVER	59 000	GD TRANSCRIPT	149 000
D MICROBOT VIDEOSCAPE	52 000	GFA ASSEMBLER	119 000
DIGI PAINT 2	90 000	GFA BASIC INTERPRETER 3.51	211 000
DIGI PAINT 3	189 000	GFA BASIC COMPILER 3.52	79 000
DIGI VIEW II 0 GOLD	350 000	GRAFIC STUDIO	99 000

Supradrive HD 30 Mb per A500	1.300.000
Supradrive HD 40 Mb per A500	1.420.000
Supradrive HD 80 Mb per A500	1.689.000
Supradrive HD 105 Mb per A500	2.100.000
Supradrive 44Mb Hc unit.	2.180.000
Interfaccia SCSI per A500	408.000
Supraram 512 Kb per A500 con orologio	187.000
Hard card SCSI 40Mb (A2000)	1.220.000
Hard card SCSI 80Mb (A2000)	1.720.000
Hard card SCSI 105Mb (A2000)	1.870.000
Espansione 8Mb OK A2000	367.000
Espansione 8Mb 2Mb A2000	640.000
Espansione 8Mb 4Mb A2000	900.000
Espansione 8Mb 6Mb A2000	1.200.000
Espansione 8Mb 8Mb A2000	1.480.000
Supramodem 2400 Int. A2000	301.000
[illegible] A500	314.000

AMAX II
Mac Emulator for the AMIGA

A-MAX L. 300.000
A-MAX II L. 339.000
A-MAX II Plus L. Telef.

DIGI VIEW COLOR FILTER MOTOR	115 000	HAICALC	99 000
DIGI VIEW GENDER CHANGER	36 000	HAMANDEL	67 000
DIGI WORKS 3D	198 000	HARD DRIVE BACKUP	135 000
DIRECTOR THE	109 000	HISOFT BASIC COMPILER 1.0	169 000
DIRECTOR THE TOOLKIT	69 000	HOME BUILDERCHOICE	135 000
DISK MASTER	89 000	HOME BUILDER PRINT	874 000
DISK MECHANIC	137 000	HOME DESIGN CAD	300 000
DISK-2-DISK	85 000	ICON PAINT	149 000
DISK WIK	85 000	INTERCHANGE	85 000
DOS LAB	49 000	INTERCHANGE 3D OBJETCT	39 000

SI CERCANO RIVENDITORI DI ZONA

ICON PAINT	149 000
INTERCHANGE	85 000
INTERCHANGE 3D OBJETCT	39 000
INTERCHANGE FORM IN FLIGHT	39 000
INTERCHANGE TURBO SILVER	59 000
INTERFONTS 3D DESIGNER	189 000
J-FORTH	279 000
KARA FONTS	125 000
KEY TO C	59 000
LASER PLOT 1.2	79 000
LASER PRINT 1.2	180 000
LASER UP FONTS 1	47 000
LASER UP UTILITY VOL. 1	47 000
LASERSCRIPT	79 000
LATTICE C ++	545 000
LATTICE C COMMON LIBRARY	533 000
LATTICE C COMPILER 5.04	485 000
LATTICE C COMP. COMPAN	143 000
LATTICE C CROSS COMPILER	1 592 000
LATTICE C DBC III LIBRARY	359 000
LATTICE PANEL	419 000
LOGIC WORKS 2.0	439 000
M	300 000
M2 MODULA II V3.2	310 000
M2 DEBUGGER	199 000
M2 MATH TREASURE	89 000
MAG-2-000	209 000
MANX	39 000
MANX ATZEC C COMPLETE DEV SYST	725 000
MANX ATZEC C DEVELOPER 2.0	475 000
MANX ATZEC C PROFESSIONAL 3.0	879 000
MANX LIBRARY SOURCES	446 000
MANX SOURCER LEVEL DEBUGGER	189 000
MARAUDER II	89 000
MASTER FONTS 3D VOLUME 1	65 000
MASTERPICE FONTS	340 000
MATH TALK	39 000
MATH TALK FRACTION	85 000
MAXIPLAN	220 000
MAXIPLAN PLUS	290 000
MICROFICHE FILER PLUS	290 000
MIDI MAGIC	225 000
MIDI VU DESKTOP MUSIC	89 000
MUSIC MOUSE	125 000
MUSIC STUDIO	90 000
MY PAINT	79 000
ONLINE!	107 000
ONLINE PLATINUM	152 000
ORGANIZE	124 000
PAGE FLIPPER PLUS FX	239 000
PAGE FLIPPER 3D (PAL)	239 000
PAGE RENDER 3D	239 000
PAGE STREAM 1.8	290 000
PAGE STREAM FONTS 1-13	59 000
PAGE STREAM FONTS	
PUSCRIPT A-B-C	39 000
PEN PAL	226 000
PIC MAGIC 250 CLIP ART 10 DISK	169 000
PICTIONARY	75 000
PIXMATE	125 000
PLANETARIUM	110 000
POWER WINDOW 2.5	145 000
PRECALCULUS	79 000
PRINT MASTER PLUS	69 000
PRINT MASTER ART 1-2-3	49 000
PRINT MASTER FONTS & BORDER	59 000
PRO BOARD	720 000
PRO ED	49 000
PRO FONTS 1-2	59 000
PRO NET	720 000
PRO STUDIO	230 000
PRO VIDEO CGI (PAL)	350 000
PRO VIDEO PLUS (PAL)	480 000
PRO VIDEO FONTS 1-2-3	196 000
PRO WRITE	129 000
PROBABILITY TEORY	59 000
PROJECT D	85 000
PUBLISHER THE	175 000
RAW COPY	95 000
SAMPLEWARE DIGITAL	45 000
SAMPLEWARE GRAB BAG	45 000
SAMPLEWARE ORCHESTRA	45 000
SAMPLEWARE ROCK	45 000
SCRIBBLE!	122 000
SCRIBBLE PLATINUM	225 000
SCULPT 3D JR.	150 000
SCULPT ANIMATE 4D	790 000
SCULPT ANIMATE 4D JR.	235 000
SKYLINE BBS BULLETIN BOARD	130 000
SOUND SAMPLER NORDISTER	81 000
SOUND SAMPLER OMEGA 22KHz	144 000
SOUND SAMPLER OMEGA 56KHz	144 000
SOUND SCAPE UTILITY 1/2	84 000
SUPERBASE 2	204 000
SYNOPHONIE SONG BEATLES 2	40 000
SYNOPHONIE SONG ROCK 1-2	40 000
SYNOPHONIE SONG JUKE BOX	40 000
SYNTHIA	199 000
SYNTHIA PROFESSIONAL	375 000
TDI MODULA 2	489 000
TDI MODULA 2 DEVELOPER	225 000
TDI MODULA 2 REGULA	132 000
TRIGONOMETRY	79 000
TURBO PRINT	79 000
TURBO SILVER 3.0	295 000
TURBO SILVER CONVERTER	59 000
TV SHOW	149 000
TV TEXT	149 000
TX ED PLUS	104 000
ULTIMATE SOUND TRAKER	73 000
V I P	88 000
VIDEO CATALOGER	59 000
VIDEO EFFECTS 3D	349 000
VIDEO FONTS	79 000
VIDEO PAGE	225 000
VISTER 3D	229 000
WHO WHAT WHERE WHEN	149 000
WINDOW PRINT 2	59 000
WORD MASTER	85 000
WORKS PLATINUM	439 000
WORLDATLAS	99 000
WSHELL	79 000
X-CAD DESIGNER	225 000
X-CAD PROFESSIONAL	725 000
X-COPY II	39.000
X-COPY II + HARDWARE	99 000
YOETROPEY 1.1	220 000
ZUMA FONTS 1-2-3-4	99 000

NEWS

AMIGA TINGO	799 000
3D PROFESSIONAL	650 000
GD PROFESSIONAL DRAW 2.0	369 000
CAN DO	205 000
PROMOTION	115 000
THE ANIMATION STUDIO	245 000

L'ASSALTO FINALE

Il "game designer" Matthew Stibbe conclude la sua mini-serie sulla nascita del nuovo gioco della Domark, 'Nam.

Janine Hodgson-Jones, l'artista grafica di 'Nam

"E uno, due, tre, per cosa stiamo combattendo?
Non me ne frega niente, la prossima fermata è il Vietnam."
Country Joe Macdonald

Il mese scorso descrissi come decisi di progettare il gioco 'Nam della Domark. Questo mese, come promesso, parlerò di alcuni dei problemi di ordine tecnico che dovetti affrontare durante la realizzazione.

Nel mio ultimo articolo descrissi i problemi inerenti alla progettazione di una 'metafora' coerente e intuitiva per un gioco. 'Nam utilizza il concetto di "Relazione Presidenziale" per fornire le informazioni necessarie, un giornale e numerose mappe. Il giocatore effettua delle decisioni presidenziali specificando alcuni dettagli all'interno della relazione. Apparentemente anche questo sistema era troppo complicato per Reagan, che durante la sua presidenza riceveva relazioni su video e prendeva decisioni cliccando su box che portavano la scritta 'approvato' o 'disapprovato'! Le decisioni di carattere militare vengono effettuate interagendo con la mappa. Scrivere tutte queste cose sul foglio su cui si sta stendendo il progetto del gioco è facile, ma come poi tradurle in pratica?

Fu questo problema che dovetti affrontare nei primi giorni di giugno dello scorso anno, quando iniziai a programmare la prima versione per Macintosh del gioco. Decisi di affrontare il problema programmando un prototipo su *Hypercard* che mi permetteva di legere sperimentelmente file testuali, grafici e sonori e di editarli quando era necessario. In questo modo, ed utilizzando le schermate grafiche che Janine Hodgson-Jones aveva già preparato, realizzai una versione del gioco molto simile a quella definitiva.

Quindi presi questo 'stack' (così si chiama un file Hypercard) come modello ed implementai in "C" (*Think C V4.0* per essere precisi) tutti i principali file dell'interfaccia utente che avevo utilizzato nel prototipo. Questo significava re-implementare liste e scorrimento, icone e testo partendo da zero. Fortunatamente la ROM del Mac fu di grande aiuto, se avete la pazienza di leggervi le 2000 e passa pagine di *Inside Macintosh* (In realtà ho imbrogliato, perché mi sono servito della versione del manuale su CD-ROM che è di più facile 'digestione' rispetto alla versione su carta in cinque volumi). Ciò nonostante il codice per l'interfaccia utente richiese 150K, incluso il codice necessario per tenere in memoria le schermate grafiche così che il passaggio da una schermata all'altra fosse istantaneo.

Dal momento che ormai programmavo su Mac da più di tre anni in *Object Pascal* e *MacApp* (un brillante linguaggio di programmazione simile allo Smalltalk con un'altro manuale di 2000 e passa pagine!), tentai di realizzare un codice che mi permettesse di realizzare schermate di interfacce utente complesse e dettagliate dando unicamente una breve descrizione di come desideravo che fosse l'interfaccia. Alcune schermate del gioco sono descritte da meno di una dozzina di linee di codice.

Originariamente progettai e sperimentai i modelli del gioco in Excel (un foglio di lavoro per Mac e PC). Migliorai i modelli base e sperimentai ulteriormente utilizzando un meraviglioso programma chiamato *Stella*, che rende estremamente facile gestire i complessi modelli dinamici utilizzati in 'Nam ed in *Imperium*. Programmare tali modelli divenne quindi solo questione di prendere le formule elaborate con *Stella* e tradurli in C.

Anche il presidente Nixon decideva la strategia militare cliccando sui box delle relazioni dei suoi collaboratori!

Mentre la versione per Mac era in fase di sviluppo, ricevetti un grande aiuto da un piccolo gruppo di 'Beta tester' che non fecero mai mancare il loro supporto critico. Se il gioco è migliore di come avrebbe potuto essere è senz'altro merito loro, mentre i difetti restano unicamente miei! Tutto il playtest venne effettuato utilizzando Applelink e CIX (Applelink è la rete modem della Apple) per trasferire i file da testare e per scambiarsi commenti sul gioco. Spesso mi è capitato di inviare l'ultima versione programmata alle 7 e di ricevere commenti alle 9!

La programmazione della versione PC iniziò quando la versione per Mac era quasi completa. Lavorai insieme ad un altro programmatore esperto di PC fino a quando questi si ammalò gravemente e fui costretto a completare il lavoro da solo.

http://speccy.altervista.org/

Per la programmazione utilizzai *Microsoft C V6.0*. Il problema più grosso che dovetti affrontare fu come re-implementare l'interfaccia utente senza occupare vagoni di memoria (che su PC rappresenta un lusso), e, cosa più importante, senza trascorrere giorni interi a lottare con schede video e modi grafici.

Microsoft Windows, che avevo scelto inizialmente, fu in seguito scartato a causa della scarsa praticità della versione su quattro dischi. Dopo ricerche varie accompagnate da un po' di lacrime e sangue (!), mi imbattei in una libreria di software detta "Metawindows". Sorprendentemente, questo programma consente di produrre grafica per PC indipendente dalle schede collegate e, cosa ancora più sorprendente, riesce a farlo utilizzando funzioni che equivalgono parametro per parametro alle funzioni Mac. Grazie a questa scoperta, la programmazione dell'interfaccia utente per PC richiese solo due mesi. Inizialmente utilizzammo differenti sistemi di coordinate per i diversi modi grafici - 640x480 in 16 colori per VGA, 640x200 mono per CGA e così via.

Una volta aggiunti tutti i modelli ed i modi di combattimento, non c'era più spazio per i due buffer fuori schermo che avevo utilizzato nella versione Mac quando usavo la VGA. Riluttante, decisi di adottare un sistema universale 640x200 per tutti i modi, variando unicamente l'intensità del colore per adattarla al tipo di espansione grafica. Questo garantì la memoria necessaria all'implementazione delle parti mancanti, ma essendo riuscito a realizzare una versione VGA mi dispiacque molto di non poterla pubblicare. Se qualcuno desidera una versione VGA del gioco con le schermate grafiche tremolanti, mi scriva. Sto scherzando!

Fortunatamente non ci sono problemi di memoria sul Mac, e questa versione gira con 256 colori ed uno schermo di 640x480, se la memoria lo consente, oppure in mono con finestre sempre più piccole.

Non posso parlare invece di Colin Boswell, della Kremlin, che sta lavorando alle versioni ST ed Amiga. Basta dire che ho visto parte del suo lavoro e appare essere una conversione dall'originale estremamente fedele, e che inoltre cerca di trarre vantaggio dalle caratteristiche delle macchine (il sonoro su Amiga, per esempio).

Infine, devo aggiungere che durante il lavoro di programmazione venni assistito da litri di caffè, dai meravigliosi strumenti di gestione del codice sorgente del Mac Programmer's Workshop della Apple e (naturalmente) da un nastro registrato malissimo del concerto di Woodstock, in particolar modo dalla parte dove suonano Country Joe and the Fish!

FATTI NUDI E CRUDI 1
Tra il 1961 ed il 1973 47.244 soldati americani furono uccisi e 303 704 feriti da azioni nemiche.

FATTI NUDI E CRUDI 2
4 generali, 8 colonnelli e 61 tenenti-colonnelli morirono in azione.

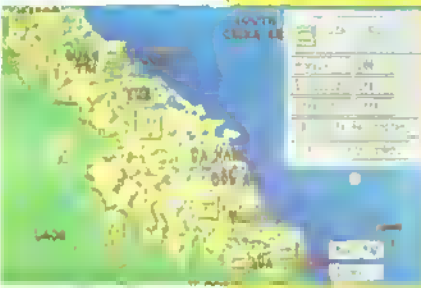
FATTI NUDI E CRUDI 3
Il 65% delle ferite fu causato da frammenti di granate, il 16% dal fuoco di armi leggere. L'86% dei feriti sopravvisse grazie al rapido intervento medico e alle tecniche avanzate di medicina.

FATTI NUDI E CRUDI 4
Mine e trappole esplosive privarono 10.000 vittime di uno o più arti, più di tutti i mutilati della seconda guerra mondiale e della guerra di Corea messi insieme.

UNA STORIA LUNGA E DOLOROSA (II)

Il 1967 fu un anno di grandi scontri, e venne segnato da una grande offensiva statunitense nel sud. La dottrina della guerra su aree limitate, i cui soli gruppi combattenti e la mobilità del nemico, però, garantivano poche in fatto di territori conquistati o vittorie morali. Al contrario, la vittoria era determinata dal numero delle vittime e dalle armi ed equipaggiamenti catturati. O almeno così veniva detto al popolo americano.

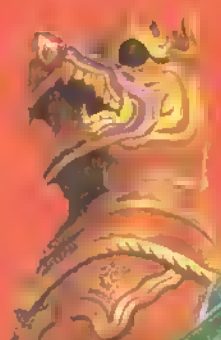
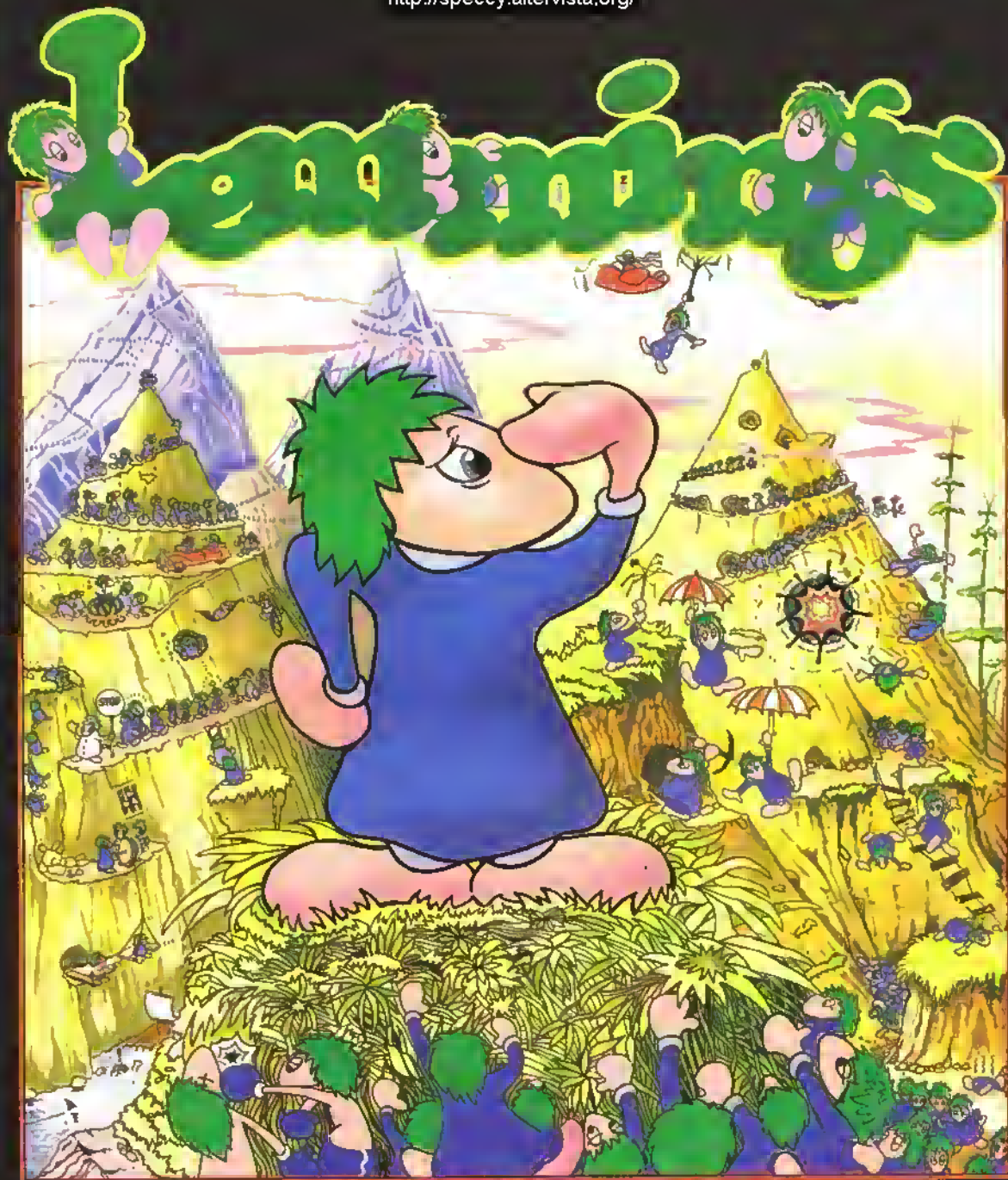
Nel 1968 questi miti vennero sgretolati dall'offensiva del Tet. Essa fu, sotto molti aspetti, tanto inefficace quanto lo erano stati gli attacchi americani dell'anno precedente. Non rappresentò nulla di più dei tentativi falliti di iniziare una rivoluzione armata nel sud, ma l'opinione pubblica rimase sbalordita dalla capacità dei nemici di iniziare attacchi su vasta scala. Complessivamente rappresentò un disastro militare per i comunisti. I VC cessarono di esistere come forza combattente, e dovettero essere rimpiazzati da un numero sempre crescente di soldati regolari nordvietnamiti. Fu però una grande vittoria morale, politica e propagandistica per il nord. Se i sudvietnamiti non si ribellarono unendosi ai comunisti fu unicamente per la nausea che ormai provavano nei confronti della guerra. Non c'era stata pace nel sudest asiatico fin dalla fine della II Guerra Mondiale.

Il 1969 rappresentò un anno di grandi decisioni per gli Stati Uniti. Gli americani iniziarono a cercare un modo per districarsi da una guerra che diventava di giorno in giorno sempre più costosa ed impopolare. L'offensiva del Tet convinse molti che la guerra non poteva essere vinta. Il periodo dal 1970 al 1972 vide la ritirata graduale di molte forze terrestri statunitensi e la vietnamizzazione della guerra, che consisteva nell'ampliare ed equipaggiare meglio le forze armate del sud nonostante la loro cronica incapacità di combattere. Fu, a tutti gli effetti, una svendita di armi effettuata dagli americani e credo che essi fossero pienamente consapevoli che il Vietnam del Sud non sarebbe sopravvissuto molto al trattato di pace firmato nel 1973. Questo, penso, è confermato dal fatto che nessuna assistenza americana venne in aiuto dei sudvietnamiti quando il nord lanciò il suo assalto decisivo nel 1975.

Una delle accattivanti mappe a colori della versione Mac. Qui si possono decidere le strategie e le tattiche militari.

LA LINGUA BATTE DOVE IL FUCILE SPARA - PICCOLO GLOSSARIO DEI TERMINI DI 'NAM

Airmobility: L'uso di elicotteri per il trasporto di truppe.
Airstrikes: Potenza di fuoco aereo indiretto.
Arclight: Un bombardamento effettuato da un B-52; tre bombardieri potevano spianare un'area di 5 Km quadrati.
ARVN: Esercito della Repubblica del Vietnam, esercito del Vietnam del Sud.
B-52: Bombardiere nucleare strategico convertito per il trasporto di bombe fino a 35 tonnellate.
Battalion: Vedi "Division".
Brigade: Vedi "Division".
Corps Area: Distretto militare sudvietnamita. Il I Corps era al nord, il IV al sud.
Division: Una divisione è composta da tre brigate e ognuna di queste è composta da tre battaglioni. Ogni unità subordinata ha un suo Quartier Generale. Nel caso delle unità americane ogni QG è a sua volta diviso negli elementi delle unità ad esso subordinate. Un nome come 1/2/12 indica, per esempio, il primo battaglione della seconda brigata della dodicesima divisione.
FWA: Free World Allies - Alleati del Mondo Libero. Unità dei paesi che combatterono contro i comunisti nel Vietnam del Sud.
Game turn: Il turno di gioco più breve dura una settimana.
Unità: Unità militare. Nel gioco, le più piccole sono i battaglioni e le più grandi le divisioni.
Ho Chi Min: Il capo dei nordvietnamiti. Una traduzione letterale del suo nome potrebbe essere "L'Illuminato".
Ho Chi Min Trail: Linee di rifornimento che attraversavano Laos e Cambogia dal Vietnam del Nord verso il Vietnam del Sud.
I Corps: La regione militare più settentrionale.
II Corps: Area comprendente le alture centrali.
III Corps: Area comprendente Saigon.
Impegno: Misura dell'impegno materiale, impegno politico profuso nella guerra da entrambe le parti.
IV Corps: L'area più meridionale del Vietnam del Sud. Regione per la maggior parte coperta da risaie e paludi.
Indirect firepower: Potenza di fuoco proveniente da zone esterne all'area di battaglia (artiglieria, navi, attacchi aerei).
Indochina: La regione dell'Asia sud orientale che include la Cambogia, il Laos ed i due Vietnam.
Khe Sanh: Base militare USA, nelle alture del I Corpo. Teatro dell'assedio di Khe Sanh nel 1968.
My Lai: Massacro di civili da parte di truppe USA guidate dal tenente Calley.
NVN: Comunisti nordvietnamiti. Anche l'esercito del Vietnam del Nord.
Outrages: Avvenimenti impopolari e probabilmente immorali - come My Lai.
Pacification: Programma statunitense e sudvietnamita di "conversione" della popolazione. Nel gioco, il processo di controllo della popolazione.
Rangers: Tipica unità di fanteria USA.
RAR: Royal Australian Regiment.
Regular VC: Le unità VC che parteciparono alla maggior parte degli scontri. Le unità più piccole erano destinate a operazioni di guerriglia.
Reserves: Truppe ordinarie non destinate come le truppe regolari e destinate a rimpiazzare le perdite. Nel gioco, un modo per indicare il prezzo politico delle perdite in combattimento.
ROK: Repubblica di Corea.
Scenario: Serie di dati che ricreano particolari circostanze, in turni di gioco, di un particolare avvenimento storico.
Search and Destroy: Tattica standard dell'esercito USA che significa "Cerca e Distruggi". Non richiede ulteriori spiegazioni.
Stack: Gruppo di unità operanti insieme.
Strategic bombing: Bombardamento del Nord e del Sentiero di Ho Chi Min effettuato da B-52 e da bombardieri tattici.
SVN: Vietnam del Sud, governo del Vietnam del Sud.
Tet: Offensiva lanciata dai comunisti con inizio nella festività del Tet del 1968.
Unit: Un'unità militare, nel gioco la più piccola è un battaglione la più grande una divisione.
VC: Viet Cong (contrazione di Vietnamita Comunista) - Guerriglieri sudvietnamiti appoggiati dal Vietnam del Nord.

http://speccy.altervista.org/

SARAKON
Per … uno la Conoscenza … più
importante della Virtù. Per qualcun altro la Virtu
è l'abbandono della Conoscenza.
Sentri il potere dei tuoi pensieri.
… stesso: perchè fai degli
… oluzione a volte è a portata
di mano.
Non ci riuscirai troppo spesso.
Ma non arrenderti: gioca
SARAKON, accetta la sfida!!
ESCLUSIVA PER L' … ALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) · 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

Sword & Galeons: cambusa e filibustieri per questo gioco di simulazione piratesca made in Italy. A pag. 63

Ultimate Ride: in gara con Team Suzuki come miglior gioco di moto. In sella a pagina 58/59

K-VOTO!

K-VOTO 856

Ciascuna recensione include una curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono vari relativi e

GRAFICA
Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina

AUDIO
Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate

FATTORE K
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose

K-VOTO
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo

Ecco una guida generale al significato dei voti:

- **900+** Un classico, raccomandato senza riserve
- **800-899** Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
- **700-799** Ancora molto raccomandato ma probabilmente tra un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto
- **600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
- **500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
- **400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente
- **300-399** Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso
- **200-299** Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima
- **100-199** Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga
- **Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

- Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico
- Eccellenti effetti sonori
- Ben giocabile nel labirinto a 3D

- Limitato utilizzo degli oggetti
- Caricamenti troppo frequenti
- Strane combinazioni di colori

Non vogliamo giudicare un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto, in questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K gioco — K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

K idea — L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

K grafica — Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

K sonoro — Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

LE PROMESSE DI K...

1. K è DIVERSO A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalle diciture ANTEPRIMA e BETA TEST (vedi in basso a sinistra) e non vengono valutate con il K-Voto. Le Anteprime sono... ehm..., delle anteprime, i Beta Test valutano invece i giochi in fase di ultimazione.

2. K è DEFINITIVO Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

3. K è AFFIDABILE Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto insistiamo con il valutare solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalla squadra di recensori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio!

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

La MICROPROSE sta per lanciare un attacco elitrasportato al mercato dei simulatori. K è andata negli USA per dare un'occhiata esclusiva al gioco in fase di sviluppo...

GUNSHIP 2000

Gunship è sicuramente il più popolare simulatore di elicottero di tutti i tempi - alla Microprose dichiarano che ancora oggi ne viene venduta una quantità notevole di copie nonostante i tre anni trascorsi dalla sua pubblicazione. Attenzione per i dettagli, missioni sempre nuove e l'orgoglio di essere promossi a gradi militari sempre maggiori sono gli ingredienti del successo di *Gunship*.

I tempi sono però cambiati ed il ruolo di leader nello squadrone di elicotteri è passato a *LHX Attack Chopper* della Electronic Arts. La tecnologia dei simulatori militari, inoltre, è migliorata anche in altri settori. Anzitutto si devono considerare i progressi nel settore delle routine grafiche in 3D. Quindi la tendenza a sottolineare i problemi 'strategici', ponendo il giocatore alla guida di più mezzi. Sotto questo profilo, *M1 Tank Platoon* della Microprose ha indicato la strada agli altri centrando l'operazione non su un singolo mezzo ma su un plotone di quattro carri. Ora, in maniera simile, la società punta a guadagnare nuovamente la supremazia aerea con *Gunship 2000*.

'È un gioco rivoluzionario più che evoluzionario' dichiara il progettista Jim Day. 'Il giocatore controlla più elicotteri contemporaneamente. Nel ruolo del comandante di un plotone di cinque elicotteri, il giocatore può creare il proprio squadrone scegliendo tra i moderni elicotteri simulati dal programma: Blackhawk, Apache, Cobra, Kiowa ed altri'.

Aumentare la quantità non significa però diminuire la qualità, e la Microprose garantisce che il giocatore ha comunque accesso ai comandi di ogni singolo elicottero senza riduzione dei normali elementi di gioco. Il compito di equipaggiare e controllare un intero plotone aggiunge però notevole peso all'impegno complessivo.

Inoltre le opzioni di armamento sono maggiori

Un'ottima idea che forse non sarà inclusa nella versione definitiva: la possibilità di eliminare il 'cruscotto' (tranne che per gli strumenti vitali) ed osservare meglio il paesaggio. Qui siamo nei dintorni di un aeroporto

ECCO LO SQUADRONE...

La lavorazione di *Gunship 2000* è iniziata nella primavera del 1990. Quando sarà finito avrà richiesto dieci anni/uomo di lavoro. Una significativa porzione di questo tempo è stata richiesta dallo sviluppo del nuovo sistema 3D.

Il programmatore Derell Dennies è inglese e potrà non sorprendere il sapere che ha fatto la gavetta come programmatore alla Digital Integration. Il co-programmatore è Detmar Peterke. La grafica è di Michael Reis e la consulenza di marketing (?) di Moshe Milich. Il progettista del gioco è Jim Day.

Il progettista Jim Day (a sinistra) e Derell Dennies si rilassano nel quartier generale della 'Prose negli Stati Uniti

http://speccy.altervista.org/

Hughes AH-64 Apache

Elicottero anti-mezzi corazzati a due posti

Sensori Aerei

Sensori TADS

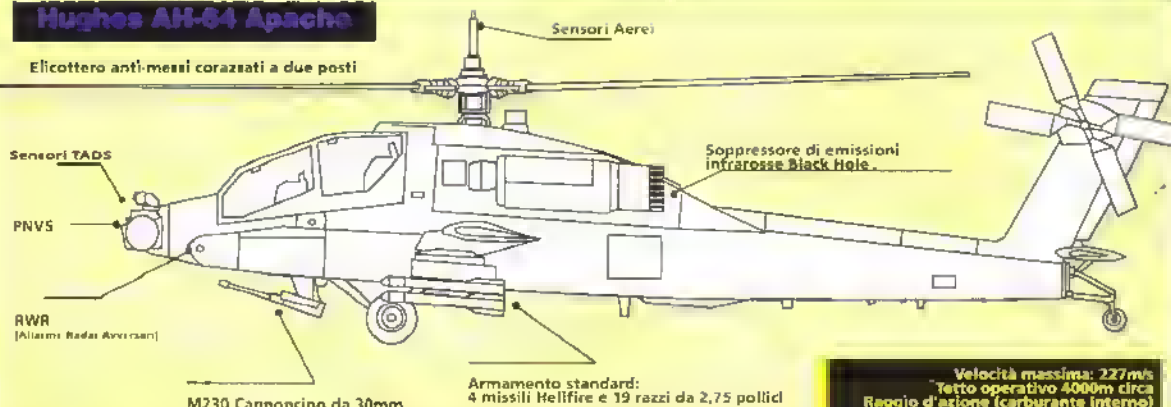
PNVS

AWR (Allarme Radar Avvicinati)

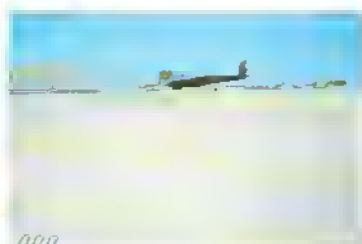
Soppressore di emissioni infrarosse Black Hole.

M230 Cannoncino da 30mm

Armamento standard:
4 missili Hellfire e 19 razzi da 2,75 pollici

Velocità massima: 227m/s
Tetto operativo 4000m circa
Raggio d'azione (carburante interno) 600km circa

PAESAGGI FLASH

Per rendere giustizia alle caratteristiche di alta giocabilità di *Gunship 2000* alla Microprose hanno sviluppato un nuovo sistema di gestione della grafica 3D, Chiamato "Topographical 3D". Il sistema presenta due vantaggi rispetto ai concorrenti. Primo, è veloce (nonostante alla 'Prose dichiarino che il sistema è stato progettato per computer 68000 e PC 286 e più). Secondo, permette ai programmatori di aumentare il livello di dettaglio del terreno senza rallentare il gioco. Risultati: maggiore dettaglio, azione più rapida e mappe più vaste. Occorre un quarto d'ora di volo per attraversare in linea retta una mappa da un lato all'altro.

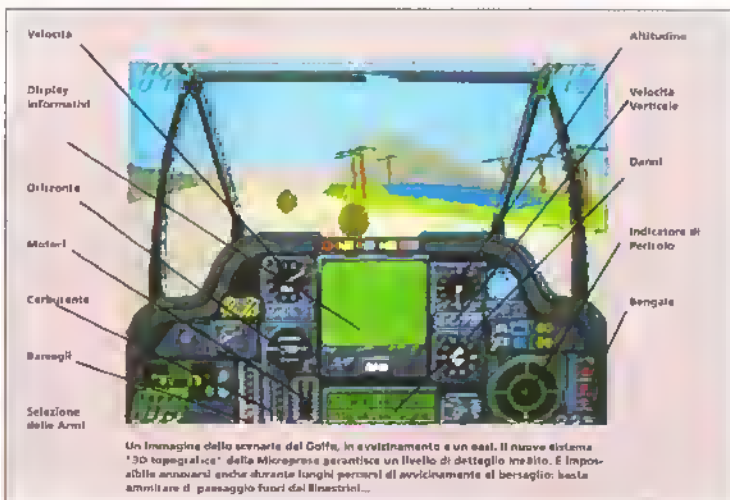
Gunship 2000 ha uno scenario europeo! Chissà se si può bombardare la casa del vicino antipatico...

I punti di vista differenti sono ormai obbligatori in un simulatore di volo e *Gunship 2000* offre opzioni multiple. La buona notizia non finiscono qui, comunque: cinque elicotteri a disposizione con capacità ultramoderne. Alcuni sono in grado di fare un giro della morte completo!

in *Gunship 2000*. Il progettista del gioco ha trascorso notti insonni a sfogliare manuali dell'esercito ed il risultato è che l'elicottero può essere equipaggiato con praticamente ogni tipo di arma oggi a disposizione.

TEATRI DI BATTAGLIA

Due campi di battaglia sono previsti per *Gunship 2000*: Europa e Golfo Persico (ironico, vero?). Gli scenari nel Golfo, nonostante siano ancora in preparazione, hanno qualcosa di familiare nel loro aspetto. Ma le missioni in Europa devono essere qualcosa di veramente spettacolare. Pilotare una macchina di parecchie tonnellate sopra un paesaggio di prati erbosi, mulini a vento e campi di grano da una strana sensazione.

L'interesse a lungo termine non è mai stato un problema per i giochi Microprose, ma questa volta la società vuole essere sicura che il gioco verrà ancora giocato il giorno in cui cadrà l'anniversario del suo nome implementando la possibilità di utilizzare data disk aggiuntivi. Ovunque le forze del male minacceranno i popoli del mondo libero, la Microprose sarà là...

Gunship 2000 promette di essere un altro gioco di successo per la Microprose. È innovativo nel campo dei simulatori di volo, introducendo elementi strategici in un settore fino ad ora dominato dal volo solitario. Il gioco sarà pronto per la primavera del 1991. Non vediamo l'ora che sulla nostra scrivania arrivi la copia da recensire...

Un immagine dello scenario del Golfo, in avvicinamento a un oasi. Il nuovo sistema "3D topografico" della Microprose garantisce un livello di dettaglio inedito. È impossibile annoiarsi anche durante lunghi percorsi di avvicinamento al bersaglio: basta ammirare il paesaggio fuori dal finestrino...

 http://speccy.altervista.org/

Gli scenari in 3D sono davvero parecchio diversi dagli spartani corridoi ai quali sono abituati i giocatori di *Gauntlet*.

Il Player 1 ha già selezionato il suo personaggio (ecco perché lo schermo è chiuso). Il Player 2 opta per l'Uomo Lucertola

Una volta aperta la porta, si possono esplorare nuovi livelli.

GAUNTLET 3 ORIZZONTI

La US GOLD sta per invaderci con due nuo- un'arena di morte rotante. Abbiamo visto

Quando il Signore di Seguiton colpì tre volte la Pietra di Rypetan-Kor con il suo bastone magico, il mondo di *Gauntlet* e tutti i suoi abitanti acquistarono profondità; la terra era stata graziata dalla terza dimensione.

Se andate nella foresta oggi, avrete sicuramente una grossa sorpresa. I personaggi che conoscevate solo come piatti sprite si sono fatti grandi e si sono attrezzati; il loro dominio, un tempo triste agglomerato di muri diritti, è stato sostituito da bei panorami con bianchi muri di pietre a secco, siepi e recinti. E l'esagerata violenza dei giochi precedenti... è rimasta proprio la stessa!

Sono passati quasi due anni da quando i nostri monitor sono stati abbiliti (?) da *Gauntlet II*. A dir la verità erano in pochi ad aspettarsi una nuova versione del classico a gettoni ma, all'improvviso, come per magia, eccola quasi finita. La Software Creations sta lavorando alla versione in 3D da quest'estate, e dovrebbe arrivare nei negozi per la Pasqua del '91.

La premessa dei giochi di *Gauntlet* è semplice: il gruppo di guerrieri del giocatore (due membri scelti fra gli otto possibili in questa versione) deve affrontare migliaia di mostri e rimanere in vita il più a lungo possibile per raccogliere teson e ammassare punti. I mostri vengono prodotti da generatori; orrende gabbiette circondate da teschi. I giocatori più coraggiosi possono passare in attacco e distruggere i generatori, bloccando il flusso di alcune creature. In questa riproposta in 3D è cambiato poco.

L'interesse per *Gauntlet* si fonda largamente sul senso di impotenza che prende il giocatore inseguito nei labirinti da centinaia di mostri. In questa versione ci saranno probabilmente venticinque mostri al massimo contemporaneamente sul video, ma quando si considera che tutti gli elementi sono stati notevolmente ingranditi e che hanno bisogno di spazio tridimensionale per potersi muovere, è facile immaginarsi l'aspetto che avrà lo schermo - decisamente occupato, grazie.

Occhio alla pianta carnivora! C'è del cibo a disposizione, ma a quale costo?

Molti fiumi da attraversare, ma nemmeno l'ombra di un ponte

CHI USIAMO OGGI?

Ogni personaggio ha un'arma particolare. Quale scegliere?

ELFO - Arco e Frecce. Spara rapidamente. Inutile a distanza ravvicinata.

GUERRIERO - Ascia. Il duro della situazione. Non molto bravo a sparare velocemente, ma ottimo nel fare a pugni.

VALCHIRIA - Spada. Non molto abile nel corpo a corpo. Ragionevole frequenza di fuoco.

UOMO-ROCCIA - Bastone. Ottimo per spiaccicare la gente ma non a lungo raggio, purtroppo.

MAGO - Non molto vivace, ma cattivissimo con le sue palle di fuoco.

NETTUNO - Tridente.(?)

http://speccy.altervista.org/

Sulla strada sassosa. Sparate alle bombe che cadono per evitare di subire danni gravi.

La vita sulle onde dell'Oceano. Colpite gli elicotteri prima che bombardino - sono infidi!

Di regola, i giocatori dovrebbero preoccuparsi ciascuno della propria area di schermo. Il giocatore 2 qui però sarebbe in guai seri.

DORATI

vi giochi: una versione in 3D di *Gauntlet* e le versioni di pre-produzione...

I cattivi si riparano dietro ai barili mentre noi avanziamo lungo il corridoio sparando razzi. Attenzione ai barili!

LINE OF FIRE

Proprio quando pensavamo di avere fatto l'ultimo bagno di sangue al silicio, la USG se ne viene fuori con un altro percorso d'addestramento per macellai che fa veramente girare la testa...

Guardando *Line of Fire*, ci si pente di aver fatto richiesta alla Divina Provvidenza di risparmiarci di dover subire un'altra di quelle infinite infernali sparatorie. Le speranze sono scarse. Poiché la maggior parte dei giochi di questo periodo di feste ha a che fare con macchine da bar giapponesi, non c'è da stupirsi se una delle ultime novità della US Gold usa più proiettili di una fabbrica di caricatori.

Immaginate la sezione dell'aeroplano di *Operation Thunderbolt*, con i cattivi che si avvicinano verso il giocatore. Bene, *Line of Fire* inizia quasi nella stessa identica maniera, a parte il fatto che i soldati nemici sono leggermente più orrendi. Mentre i guerriglieri drogati dai denti marci fanno tutto il possibile per ridurci in pezzettini, noi (insieme a un amico) possiamo rispondere al fuoco semplicemente guidando un mirino sullo schermo e sfiorando il pulsante del mouse. Se il mirino tocca un nemico... bum: è morto.

La differenza fondamentale fra *Line of Fire* e *Op Thunderbolt* è nel sistema di scrolling. Questo, ad opera della Creative Materials - quella che ha inventato il rivoluzionario sistema Rotoscape - è notevolissimo. Mentre si viaggia (a piedi, su una jeep o anche in barca) la visuale ruota lentamente per seguire i tunnel/corsi d'acqua/panorami. Invece di essere una comune sostituzione di schermi, l'azione continua anche durante questa rotazione, producendo un effetto eccezionalmente realistico.

Paracadutare i compagni sui signori della droga comincia a diventare difficile. Preparatevi a quella sconvolgente routine di scorrimento...

La scena dei campi petroliferi. Bisogna scegliere fra molti soldati appiedati e singole cannoniere aviotrasportate.

La città fantasma. Un postino tranquillo dal quale partire. C'è solo da preoccuparsi di un cannone laterale e di un po' di altri tiri.

L'azione al riscalda rapidamente. Notate i crateri lasciati sul terreno dai carri armati distrutti

E il grosso carro armato disse al piccolo carro armato: "Sei troppo giovane per fumare" (o qualcosa di simile).

SWIV

Alla fine del livello della base aerea la jeep (se si sta giocando in coppia) si trasforma in un motoscafo per prepararsi all'imminente livello acquatico

Il palazzo del ghiaccio apocalittico. Le lande ghiacciate sono piene di navi [illegible] e di slitte a motore. Un territorio difficile per la jeep.

La SALES CURVE si lancia in un'orgia di distruzione prodotta dagli stessi programmatori di *Silkworm*

Vi ricordate *Silkworm*? Due giocatori (uno in elicottero, l'altro su una jeep) che riducevano centinaia di tonnellate di macchinari nemici in una montagna di spazzatura con missili a ricerca automatica, razzi terra-aria e mitragliatrici.

Beh, ora la 'magia' è tornata con *SWIV*, probabilmente il massacro più gratuito che sia mai stato offerto su un dischetto per computer.

Questo seguito, in tutto tranne che nel nome, è stato programmato dal team di *Silkworm*, la Random Access. La differenza più evidente fra *SWIV* e il suo predecessore e la visuale dall'alto. Non c'è da aspettarsi niente di shoccante, ma i fan dell'originale avranno qualche piacevole sorpresa.

Invece che essere diviso in livelli, l'azione ha luogo in un unico livellone diviso in varie ambientazioni. L'accesso al disco è continuo ma del tutto indolore, grazie a una intelligente progettazione. Dal disco vengono continuamente prelevati piccoli pezzetti, piuttosto che avere grossi blocchi che spezzano il ritmo della violenza.

Anche se la distinzione fra quadri all'interno di un livello e il livello stesso può sembrare un tantino accademica, fa sembrare la missione un tantino più realistica; si avanza attraverso un enorme ambiente coerente invece che fra livelli definiti numericamente. Sarà anche marginale, ma è comunque un bel tocco.

Notate le tracce circolari lasciate dalla jeep nell'erba

Beta Test

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	IMMINENTE
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L19500c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L19500c • L25000d	IMMINENTE

I due giocatori allontanano i soliti pericoli e la Sales Curve dichiara che il gioco riguirgiterà un livello di resistenza all'avanzamento direttamente proporzionale all'abilità del giocatre. I demolitori novellini avranno meno problemi (nei primi quadri) degli esperti che distruggono tutto ciò che appare sullo schermo.

Mentre il giocatore numero uno rimane nel suo - anche se potenziato - elicottero per tutta la durata del gioco, il secondo partecipante si prenderà un bello spaghetto, poiché quando la sua jeep raggiunge un corso d'acqua - boing! - si trasforma in motoscafo.

I fondali del gioco, ci è stato detto, comprendono una città fantasma, un livello nel deserto, un mondo del futuro, un cimitero di astronavi e molto altro ancora. C'è persino una sezione nei campi nella quale la jeep, avanzando, lascia una scia nel grano. I cattivi di metà livello di questa sezione decollano dalle spighe lasciando dei cerchi dall'apparenza mistica sui campi di grano! Ooooh!

http://speccy.altervista.org/

HARD DRIVIN' 2

La Domark, interessata a sfruttare il nuovo interesse (ri)sorto intorno a *Hard Drivin'* grazie alla recente compilation *Wheels of Fire*, ci invita ancora una volta a schiacciare a tavoletta.

Hard Drivin' II non è la conversione di un gioco da bar dell'Atari. È piuttosto il seguito personale della Domark al suo più grande successo dell'anno scorso. Con la promessa di una grafica più veloce e curata, tre nuovi percorsi e la possibilità di disegnare i propri circuiti, *HD II - Drive Harder* (già sentito?) sembra essere il seguito migliore del momento. L'autore originale, Juergen Friedrich, è tornato per mettere a disposizione della Domark la sua grande esperienza di programmatore e grazie alla sua tecnica è ora possibile collegare un ST, un Amiga o un PC ad un secondo computer per una gara testa a testa!

Il modulo per la creazione dei circuiti è fin troppo dettagliato e, a prima vista, può sembrare un po' ostico da usare. Un preciso mirino e un potente zoom permettono di definire il percorso fin nei più piccoli dettagli. Di gran lunga più flessibile della maggior parte dei programmi disponibili per la creazione di percorsi, *HD II* permette di collocare case nel bel mezzo della strada, ponti che si gettano in un fiume e curve mortali in qualunque punto della pista...

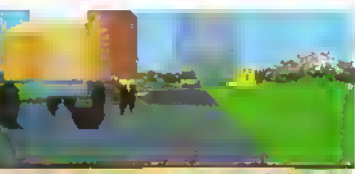
Vale però la pena ricordare che il giocatore deve poter correre sul circuito appena creato, e per quanto divertente possa essere provare a compiere imprese quasi impossibili ad ogni curva, il guidatore controllato dal computer se la caverà molto meglio del giocatore nelle situazioni difficili, anche in un circuito ideato dal giocatore stesso (masochista).

Hard Drivin' II, diversamente dall'originale, è solo per macchine a 16 bit. Forse una saggia decisione alla luce della versione per C64

Avvicinamento al ponte. La frequenza dell'animazione è stata migliorata. Invece dei robbabol del predecessore *HD II* muove anche gli oggetti più grandi con una buona fluidità.

Vista dall'alto del circuito appena costruito. Da quella distanza è possibile vedere se gli ostacoli sono troppo vicini e valutare se il circuito appena creato è veloce, lento o impossibile

Il creatore di circuiti in piena attività. L'aspetto piuttosto complicato dei controlli è fuorviante. È davvero semplice costruire il percorso dei propri sogni (o incubi!).

Lungo il percorso esterno con la Photon Phantom. Basta vincere la corsa e la Phantom assume lo stile e la abilità propria del giocatore. Povera Photon Phantom..

La rotatoria di Hanger Lane sarà uno scherzo dopo questo. Meglio non perdere tempo con questo veicolo e concentrarsi invece nel raggiungere la velocità necessaria a completare il famoso anello della morte.

http://speccy.altervista.org/

Quando gli hooligan invadono il campo e si mettono a giocare, vuol dire che c'è decisamente qualcosa che non quadra! Si può pensare a queste simulazione di sport futuribile come a un incrocio fra il football americano e il rollerball.

La palla viene lanciata in gioco e dalla folla arriva un boato d'anticipazione. Sia che si giochi contro il computer, sia che l'avversario sia un altro essere umano, a *Speedball II* vince chi fa più punti - non necessariamente chi fa più gol. I punti si ottengono facendo goal, danneggiando i giocatori dell'avversario e lanciando la palla in alcuni punti strategici dello stadio. La squadra si divide in attacco, centrocampo, difesa, portiere e riserve. La partita si gioca su un campo con scorrimento ad otto direzioni. Ogni match è diviso in due tempi, ognuno della durata di 90 secondi. I giocatori possono raccogliere degli oggetti particolari che appaiono sul campo. I gettoni influenzano l'intera squadra e hanno effetto per un tempo limitato. Questi bonus possono congelare la squadre avversaria, invertire i comandi del joystick, farvi entrare in possesso della palla, rendere una squadre immune ai placcaggi e così via. Inoltre, quando vengono raccolte armi e parti di armatura, si ottengono l'equivalente di attacchi piu' massicci, gittate maggiori e una migliore capacita' di difesa. Ogni giocatore ha attributi personali che influiscono sulla sua prestazione nel corso della partita. Fra un tempo e l'altro si possono acquistare ulteriori abilità per i propri giocatori.

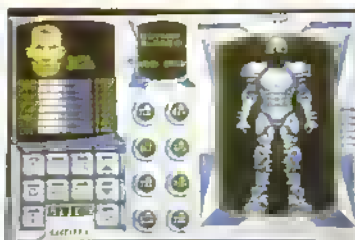
Ma quanto è migliore *Speedball 2* rispetto all'originale? Il campo più ampio, i comandi più fluidi e l'elemento 'player manager' sono solo tre delle migliorie apportate. *Speedball 2* è un brillante e competitivo gioco per due giocatori che si colloca al livello di *Kick Off* e *Tetris*. Non siamo sicuri di poter dire la stessa cosa come gioco per un solo giocatore. Anche se i Bitmap Brothers hanno passato il 40% del tempo di sviluppo a lavorare sull'Intelligenza Artificiale dei giocatori comandati dal computer, il gioco deve essere giocato in due per dare il meglio.

I ragazzi sono tornati

Segnata un punto per i Dallas Destroyers.

SPEEDBALL 2

Divertimento frenetico e feroce dalla IMAGEWORKS

Un altro giocatore morde la polvere, e più che Robocop serve un Robomedico.

Compratevi un corpo migliore, ma state attenti... I giocatori troppo aggressivi preferiranno combattere con gli avversari piuttosto che segnare, mentre una squadra intelligente imparerà più velocemente a riesca meglio e rubare la palla agli avversari. L'unico modo per assicurarsi la vittoria è avere il mix giusto di giocatori.

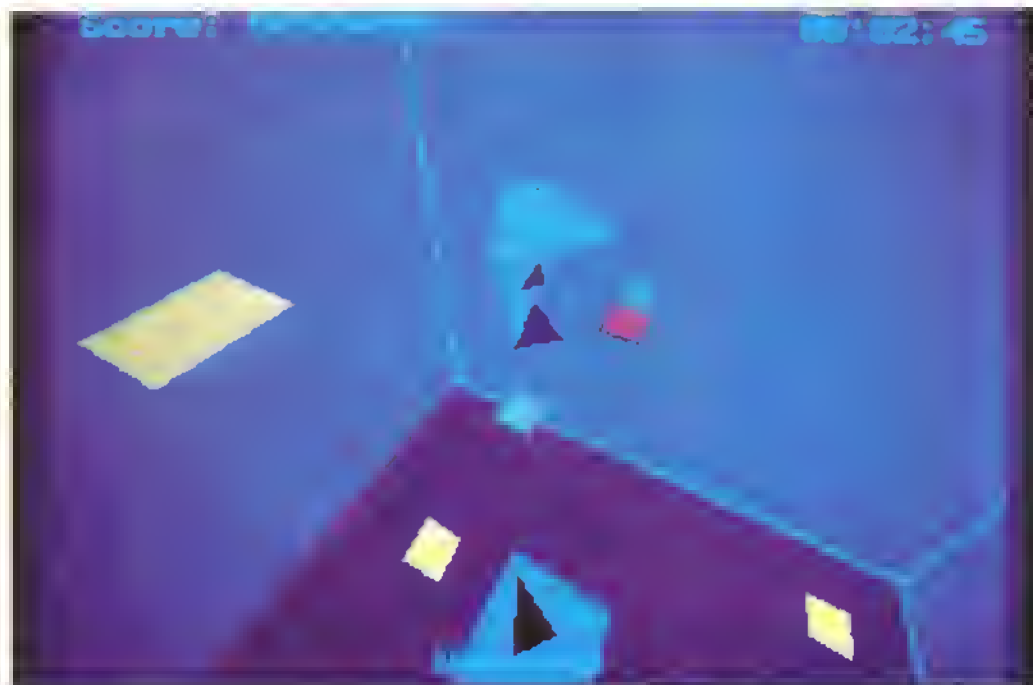
MEGLIO DI TUTTO IL RESTO

Se pensate che *Speedball 2* per ST sia bello, aspettate di poter giocare la versione Amiga. I Bitmap Brothers stanno sfruttando le avanzate caratteristiche audiovisive della creaturina della Commodore per produrre un gioco ancora migliore. Ad esempio, *Speedball 2* sull'Amiga conterrà effetti sonori digitalizzati - ad opera di Richard Joseph - con grugniti, scivolate, rumori di folla, commenti dell'annunciatore, ecc. Al posto delle semplici mattonelle, il campo avrà segnature realistiche. Questo, unito a una tavolozza di 32 colori e uno scorrimento ancora più fluido, renderà *Speedball 2* per Amiga un titolo per quei giocatori che pretendono qualcosa in più da un gioco.

SPEEDBALL 2 - IL FILM?

Se i Bitmap Brothers dovessero convertire il loro ultimo sforzo sul grande schermo, chi prenderebbero per partecipare al film? Eric Matthews, il progettista di *Speedball 2*, ci ha spifferato il suo cast ideale. Dennis Hopper (allenatore), David Lynch (centrattacco), Glenda Jackson (ala sinistra), Debra Winger (ala destra), Marlon Brando (mezzala sinistra), Rutger Hauer (mediano), Jack Nicholson (interno destro), Charlie Sheen (terzino sinistro), Norman Tebbit (terzino destro), Robbie Coltrane (portiere). Per adeguarsi all'atmosfera cyberpunk del gioco, il regista sarebbe Ridley Scott - già regista di *Blade Runner* e *Alien*. Ancor più sorprendente la scelta dei Bitmap Brothers per lo sceneggiatore... Alan Bennett (?). La colonna sonora sarebbe affidata ai Nation 12 e il tutto verrebbe girato all'Albert Hall (ricostruito in studio). Nel caso venisse realizzato, ricordatevi che lo avete letto per la prima volta su K!

ALPHA WAVES

Dicono che può rasserenare l'anima, risvegliare la creatività e ammansire lo spirito tormentato di ogni giocatore. La INFOGRAMES propone la sua cura miracolosa.

Alla deriva in un mondo di poligoni della Nuova Era. E' sufficiente arrivare alla mattonella elastica e rimbalzare verso la piattaforma che conduce all'uscita.

"Il passaporto per un nuovo mondo: la realtà virtuale". Ma cosa staranno farneticando questi francesi? *Alpha Waves* è tanto vicino ad un'esperienza di realtà virtuale quanto prendere un autobus.

E come se non fosse abbastanza c'è un "Emotion Mode" che si presume possa richiamare certi stati mentali. Bastano solo un paio di partite ad *Alpha Waves* a cominciare, questo secondo la Infogrames, a "sviluppare la creatività", sentirvi "in estasi", provando "aperture mentali" e "nuova energia vitale".

Tutto questo da un gioco formato da un insieme di poligoni rimbalzanti e da qualche piattaforma colorata. Dal punto di vista del divertimento, e volendo essere un po' più realistici, *Alpha Waves* giocato in "Arcade Mode" è un rompicapo piacevole e ingegnoso, con un personaggio principale che risponde bene ai comandi e uno stile di gioco spensierato. Insomma, è un gioco in 3D divertente e ben programmato.

Lo scopo del gioco consiste nell'esplorare un labirinto di 250 stanze. L'attraversamento di ogni stanza è un rompicapo. Le uscite sono solitamente sospese ad una certa altezza dal pavimento e possono essere raggiunte solamente saltando da una piattaforma. Più a lungo si sta sulla piattaforma, più in alto si riesce a saltare. Le direzioni sinistra/destra cambiano l'orientamento del personaggio mentre quelle alto/basso offrono un'inquadratura alternativa. La barra spaziatrice invece lo fa muovere in avanti.

Anche se dalla descrizione può sembrare una noia, è meglio non giungere a false conclusioni perché il gioco non è davvero niente male. La prospettiva in 3D e gli angoli di ripresa semintelligenti fanno di *Alpha Waves* un gioco appassionante. C'è un limite di tempo, che impedisce di soffermarsi troppo a lungo in uno schermo, e ogni livello offre una leggera variazione sul tema. Alcuni dei livelli più avanzati (come Platforms - sì, ogni livello ha un nome) cambiano drasticamente, costringendo il giocatore ad utilizzare un approccio totalmente diverso.

A parte le imperdonabili sciocchezze sulla realtà virtuale e sugli effetti benefici allo spirito, *Alpha Waves* è un rompicapo molto divertente. Ma è stata sprecata così tanta energia e così tanto spazio - il Mind-o-tron sa lo potevano proprio risparmiare - che questo gioco servirà probabilmente solo come veloce parentesi, una piccola pausa dopo un "vero" gioco.

http://speccy.altervista.org/

TEST DRIVE III

L'ACCOLADE rielabora uno dei giochi di guida di maggior successo degli anni '80.

Come accade quando un filone d'oro viene scoperto, così l'Accolade ha deciso di sfruttare fino all'ultimo la miniera di cui è entrata in possesso con l'uscita del primo *Test Drive*.

I filoni sono ormai all'ordine del giorno, sia nel mondo del cinema che nel mondo dei videogiochi, ma quando un episodio riesce a raggiungere la terza parte, ciò significa che l'idea iniziale è validissima e può offrire ancora molto. Questo è il caso di *Test Drive III*, che rispecchiando le caratteristiche dei suoi predecessori, aggiunge più profondità e naturalmente nuove vetture alle quali potersi mettere alla guida.

Le tre nuove macchine su cui potrete mettere le mani sono tre bolidi da sogno: la Lamborghini Diablo, la Pininfarina Mythos e la Chevrolet Cerv III. Ciascuna è rappresentata durante il gioco con le rispettive caratteristiche di base (accelerazione, tenuta di strada, ecc.) e abitacoli riprodotti fedelmente.

Il menu principale consente di impostare le varie opzioni di gioco, quali il livello di difficoltà che può variare da 1 a 9, il tipo di corsa (contro il tempo o contro una vettura guidata dal computer) e la macchina. Il percorso è uno solo diviso in cinque sezioni. L'Accolade garantisce che presto ne saranno disponibili altri.

È notte e non è facile correre per le strade della California. L'unica speranza è che non si metta anche a piovere

TEST DRIVE III LE NOVITA'

Queste le nuove caratteristiche inserite in *Test Drive II*:

Uno stupendo replay che, come nell'ultima moda, può essere modificato in ogni momento con zoom, varie angolazioni di ripresa, compresa una telecamera da elicottero

3 modelli di fuoriserie: Chevrolet CERV III, Pininfarina MYTHOS e Lamborghini DIABLO

5 sezioni di percorso che ripropongono in tutti i particolari il tragitto dall'Oceano Pacifico fino al Parco Nazionale di Yosemite in California.

Nel manuale sono riprodotte le mappe del percorso.

Possibilità di esibirsi in una corsa fuori strada con salti e derapate.

Variazione delle condizioni metereologiche con pioggia, nebbia, neve. Non mancano gli indispensabili tergicristallo.

Un controllo più efficace da parte della polizia stradale

Le corse su strada non sono permesse ma questo aumenta il gusto della trasgressione sulle strade della California

Il gioco è generalmente identico a gli altri della serie, ma i paesaggi e le variazioni di percorso (ogni sezione si può portare a termine in due maniere diverse) sono la novità di questo *Test Drive III*. Sono stati aggiunti inoltre alcuni tocchi di classe per rendere la guida della macchina il più reale possibile, i tergicristalli, gli anabbaglianti, la stazione radio e un gradevolissimo replay per ammirare in presa diretta le nostre evoluzioni al volante.

Come dicevamo il percorso è uno solo, ma le cinque sezioni nelle quali è suddiviso sono abbastanza impegnative da richiedere diverso tempo prima di riuscire a spadroneggiare per le varie statali della California. Ogni sezione può essere terminata seguendo uno dei due tracciati che ci porteranno a destinazione, quasi sempre però il percorso più corto è quello più difficile, con curve a gomito, dossi e passaggi a livello, mentre il secondo sarà sicuramente più facile ma molto più lungo. Un altro particolare importante da tenere ben presente durante la corsa sono le condizioni atmosferiche. Potrà capitare di dover affrontare nebbia, pioggia, neve oppure di correre a 300 all'ora su di uno strapiombo che da sul mare. Ultima cosa alla quale bisognerà stare attenti sono gli immancabili 'pulotti', che se ne stanno tranquilli aspettando di vedervi sfrecciare al di sopra del limite di velocità consentito per appiopparvi una bella multa, facendovi così perdere tempo e denaro.

Concludendo, *Test Drive III* è davvero un gioco di corsa fantastico, coinvolgente oltre ogni limite che non deve assolutamente mancare nella collezione degli amanti di questo tipo di simulazioni. Un solo piccolo avviso per mettere in guardia i possessori di PC con pochi MHz: nonostante il gioco sia bellissimo, avrete bisogno di almeno 12 MHz per potervelo gustare, perché altrimenti rischiereste di vedere dei bolidi viaggiare a poco più 30 all'ora invece che a 300.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
IBM	L65000d	USCITO
C64	prezzo nc	POSSIBILE

Non sono previste altre versioni

SWORDS & GALEONS

L'IDEA leva le ancore e salpa per il mare del successo.

"Quindici uomini, quindici uomini sulla cassa del morto...". Erano ancora i tempi in cui le avventure dei pirati e le leggende di splendidi tesori potevano essere solo lette sui libri o viste al cinema. Adesso, o meglio ormai da qualche anno, è possibile diventare capitani di navi corsare e fare fortuna depredando i vascelli di passaggio e salvando meravigliose principesse imprigionate da malvagi incantesimi.

Questo in definitiva è lo spirito di *Swords & Galeons*, un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade. Un buon capitano deve essere in grado di gestire la propria nave ed il proprio equipaggio nel migliore dei modi, evitando di creare il malcontento e di ritrovarsi con una bagnarola in procinto di affondare. Per farlo, il novello corsaro nero, ha a disposizione un vascello e i risparmi messi da parte con grande sacrificio da parte del padre, che per trent'anni è stato mozzo su una baleniera svizzera.

Il primo passo è quello di assumere nuovi uomini e di iniziare commerciando tra i vari porti la scalata nella hit parade dei lupi di mare più temuti. Com'è logico supporre ogni porto è in grado di fornire alcuni beni primari che possono essere acquistati e poi rivenduti dove la legge della domanda e della offerta ne ha fatto lievitare il prezzo. Questo è il modo più semplice e meno rischioso per guadagnare soldi.

Eh sì, perché i soldi, come sempre, sono la cosa più importante del gioco, senza di essi sarebbe impossibile equipaggiare la nave adeguatamente con cannoni, nuove vele, polvere da sparo, ecc. In alcuni porti si potranno trovare anche dei passeggeri che per essere portati a destinazione saranno ben lieti di aprire il borsellino.

Ma veniamo al vero scopo per il quale il nostro coraggioso capitano si è imbarcato, è proprio il caso di dirlo, in questa impresa. Un tempo, le isole e le terre circondate dal mare dei coralli rossi vivevano in pace e prosperità. Questo fino all'arrivo del Governatore Varisco che, spietato e insensibile alle esigenze del proprio popolo, impose nuove tasse e nuove leggi. La principessa che comandava su quelle meravigliose terre fu imprigionata nell'isola della morte e rinchiusa tramite un sortilegio all'interno di una buia caverna. Come? Esatto, il capitano deve liberare la principessa e riportare la giustizia nel regno.

Per farlo sarà necessario trovare cinque tesori nascosti, affondare cinque navi del malvagio governatore e avere una sfera verde che scioglierà l'incantesimo.

Il gioco è strutturato in maniera che sia possibile vedere la propria nave dall'alto, in prossimità dei porti o dei villaggi, sarà possibile commerciare, acquistare nuovo equipaggiamento, assumere marinai e portare passeggeri. Quando la nave verrà equipaggiata adeguatamente si potranno attaccare le navi nemiche e, a questo punto, il gioco entra nella sua fase arcade con scontri a suon di cannoni e abbordaggi all'ultimo sangue.

La grafica è ben curata sia durante la navigazione che nelle sequenze arcade, e la musica è perfettamente consona al periodo storico che si vuole rappresentare. Inizialmente non sarà facile guadagnare abbastanza denaro allo scopo di comprare l'equipaggiamento necessario per entrare attivamente in azione, ma con delle oculate scelte commerciali, e trovando qualche tesoro, il tutto diventerà più semplice.

Sicuramente è un buon gioco, forse il primo di questo tipo scritto da programmatori italiani, vi terrà occupati per parecchio tempo. Anche se non vi piace il genere converrebbe dargli un'occhiata.

Nella grotta troverete una bella sorpresa...

CAPITAN UNCINO

Chi si cela dietro la realizzazione di *Swords & Galeons*?

È presto detto: Luca "Uncino" Podestà.

Luca Podestà è nato a Cittiglio (Va) il 5/11/1970, diplomato allo scientifico e iscritto al politecnico con indirizzo di Telecomunicazioni.

Ha sempre programmato in Assembler, prima con beneamato C64 e da circa un anno a mezzo con l'Amiga. Per *Swords & Galeons* ha creato tutto da solo sia il codice che le routine di gestione oltre che un compattatore che, ha quanto ci ha detto utilizzerà anche per i suoi futuri giochi. Realizzare il programma gli ha portato via circa un anno di lavoro, durante il quale però ha realizzato anche tutte le routine generali. La musica è stata fatta da Renè un amico possessore di un negozio di computer in quel di Besozzo (Va).

L'hardware utilizzato è stato un normalissimo Amiga 500 espanso con drive esterno. Ma ora veniamo alle specifiche del programma.

- Codice in Assembler di 35 K.
- Circa 1000K di grafica compattata.
- 50K di musica e sonoro

Nei progetti futuri di Luca c'è un gioco arcade bellico con un parallasse a 32 colori, l'idea (scusate il gioco di parola) è allettante, staremo a vedere.

Deathtrap

Se siete cercando une treme originale lesciete pure perdere *Deathtrap*. Quante volte avete già sentito questa storia? 'Il giovane principe coraggioso entra nel labirinto magico dello stregone malvagio armato solo di pugnele, affronta demoni orrendi e trappole letali terrificanti, raccoglie lesori e pozioni magiche, sconfigge subdoli guardiani e infine recupera la fonte dei poteri del mago.'

Roba trita e ritrita, ma *Deathtrap* è una delle migliori esecuzioni di questo tema, come si può intuire dall'eccelsa sequenza di presentazione con fondali e scorrimento multiparallattico, dai personaggi stupendamente enimati, della belle musica, dai fondali pittoreschi e degli effetti di luce convincenti.

Une volte che il principe Abi è entrato nel cestello si comincia ad eliminare qualche semplice nemico tanto per ambientarsi. I fondali dei cinque livelli, che comprendono un cestello, delle catacombe, une landa ghiacciata, l'Inferno e la Putredine, sono disegnati eccellentemente e lo scorrimento multidirezionale è molto fluido (tranne, per qualche oscura ragione, quando Abi si accuccia per strisciere in qualche tunnel). L'azione però si scalda subito e le cose cominciano e farsi complicate, con mostri che ettaccano de tutte le direzioni e trappole che cadono dal soffitto per schiacciare il protagonista.

I mostri comprendono fantesmi, rane giganti, spettri che lanciano palle di fuoco, sanguisughe, meri edunche, demoni calpestanti e volanti (uccelli che bombardano con rocce) e alieni parassiti. Per sconfiggere ciascuno di questi è necessaria un'arma o una tecnica particolare; alcuni di essi lasciano dietro di sé delle bottiglie di pozione che vanno raccolte: rosse per le armi, verdi per gli incantesimi, blu per i poteri curativi. Si possono trovare armi e pozioni anche all'interno di forzieri, anche se alcuni contengono delle scomode sorprese.

Che schifo! Nella segreta è tutto sporco e buio e si possono fare questi incontri orripilanti.

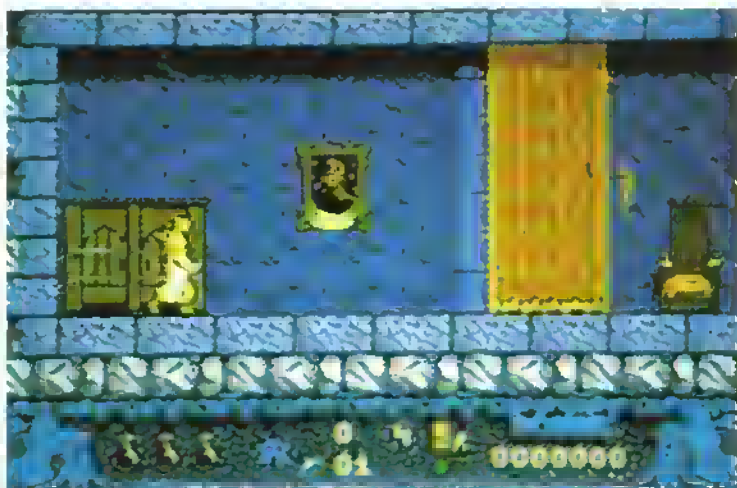
Un gioco della ANCO che non ha niente a che vedere con Kick Off? Possibile? Eppure sì!

Sotto alla finestra principale dello schermo ci sono dei quadranti che mostrano le pozioni raccolte, il livello del labirinto, l'arma che si sta usando e la sua potenza, le vite rimanenti e lo stato di salute del protagonista sotto forma di un globo il cui colore cambia de verde ad arancione e rosso. Se si muore, si muore in maniere sporca, riducendosi e un mucchio di resti nella maniera più nauseante possibile.

Premendo la barra spaziatrice ci si sposta nello schermo del menu nel quale si possono scambiare più pozioni per nuove armi, incantesimi e cure. Fra le armi ci sono palle di fuoco, pugnali rimbalzanti, boomerang, fulmini, poteri mentali che funzionano come una smart bomb che uccide tutti i nemici sullo schermo e un amico magico che segue il protagonista principale ovunque combattendo i nemici più piccoli mentre il giocatore si occupa di quelli più grandi. L'amico può essere controllato da un secondo giocatore, altrimenti se ne occupa il computer. Il compagno appare armato di una pistola a corto raggio, ma si possono acquistare per lui armi addizionali fra le quali colpi esplosivi e colpi di mortaio.

Anche gli incantesimi possono essere utili. La maledizione del mago può disorientare il nostro compagno rendendolo difficile da comandare, ma la pozione blu lo rimetterà in sesto. Una pozione verde può servire per riportarlo al massimo della potenza, mentre altri intrugli possono servire per curare le paralisi, togliere il malocchio alle armi e aumentare la resistenza degli scudi. Si può anche diventare invisibili, anche se ciò non protegge dai colpi o dagli impatti.

I comandi sono gestiti interamente da joystick, con l'altezza del salto che viene determinata dalla quantità di tempo per cui viene mantenuta la posizione alta della leva. Saltare da un livello all'altro richiede una certa abilità e tempismo, ma non bisogna faticare molto per compilare una mappa; la sfida principale del gioco sta nell'affrontare gli attacchi dei mostri.

Anche se non c'è un solo elemento di *Deathtrap* che non si sia già visto in dozzine di altri giochi, questo gioco se la cava molto bene in tutti i campi e va raccomandato a tutti i fan delle avventure dinamiche graficamente sofisticate con l'enfasi posta sull'azione

All'inizio della missione nella sezione del castello. Questo è l'unico momento tranquillo del gioco.

Potrà non essere originale, ma si presenta bene!

http://speccy.altervista.org/

> "La serie completa delle regole è così enorme e complicata, che l'unica volta che venne rilegata in un unico volume subì un collasso gravitazionale e divenne un Buco Nero.
> Quello che segue, comunque, ne è un breve sommario."
>
> *(Douglas Adams, 'Guida alla Galassia per Autostoppisti')*

Parlare di giochi di ruolo a chi già conosce benissimo i giochi d'avventura informatici è molto semplice: basta immaginare che al posto del computer ci sia una persona. A qualcuno potrà sembrare un passo indietro. Naturalmente non è così. Si tratta di un modo diverso di giocare con l'immaginario. Il gioco di ruolo è all'origine degli sviluppi più sofisticati del gioco di avventura per computer. Ciò che li accomuna è il piacere di vivere delle avventure senza correrne i rischi fisici, interpretando un personaggio di fantasia.

In un gioco di ruolo, diversamente dal gioco per computer, l'avventura viene vissuta contemporaneamente da più persone, intorno a un tavolo, sotto la guida di un Master - un direttore di gioco - che conosce lo scenario generale, applica le regole e interpreta tutti i personaggi che non sono interpretati dai giocatori stessi.

Rispetto al gioco d'avventura informatico, si perde un po' in 'immagine'. Non si può utilizzare la bellissima grafica del monitor ad alta riso-

luzione, ma in compenso si può fare ricorso alle immense risorse immaginative della mente che sono impareggiabilmente più potenti di qualsiasi immagine visiva. E poi c'è l'interazione, lo stare in compagnia, il fatto di partecipare collettivamente alla costruzione di qualche cosa di assolutamente gratuito, non finalizzato ad altro che al reciproco divertimento. Il Master non si limita a chiedere ai giocatori di scegliere un comportamento tra 'cammina', 'guarda', 'prendi', 'esamina', ecc. Ciascuno inventa nei minimi dettagli le azioni del suo personaggio che ritiene più adeguate alla situazione. Il risultato è qualcosa di molto simile al 'movie'. Il cinema, con i suoi ritmi, i suoi passaggi da una scena all'altra, i suoi momenti di tensione e di azione incalzante, è il riferimento narrativo ideale di un gioco di ruolo.

In un gioco di ruolo, prima di tutto, uno dei partecipanti deve assumersi l'onere di svolgere le funzioni del Master. Deve imparare le regole, aiutare i giocatori a creare il proprio personaggio, istruirli sui meccanismi essenziali di risoluzione degli eventi e apprendere o creare gli elementi principali dell'avventura che dovrà essere giocata. Tutto questo potrà sembrare a prima vista immensamente difficile e faticoso. Non c'è nulla da temere! Noi siamo qui apposta per facilitarvi il compito.

Nelle pagine di questa rivista vogliamo proporvi un gioco di ruolo con pochissime regole, da giocare immediatamente, facendo con voi una sorta di scommessa. Se vi piacerà e lo troverete divertente, lo faremo crescere a poco a poco, anche con i vostri suggerimenti e secondo i vostri desideri. Noi, da parte nostra, abbiamo cercato di realizzare qualche cosa di veramente nuovo, anche nel mondo dei giochi di ruolo; un sistema di gioco con forti possibilità di espansione, che ha qualche affinità non del tutto casuale con il mondo dell'informatica.

A questo punto dobbiamo però fare un invito. **Se volete partecipare al gioco con un vostro personaggio, non leggete oltre.** Comprate un'altra copia della rivista e datela a un vostro amico disposto a fare il Master. Tutte le informazioni che ci sono da questo punto in poi, all'inizio del gioco, dovrebbero essere ignorate dai giocatori. Leggerle significherebbe privarsi di una buona parte del divertimento.

Se continuate a leggere nonostante la nostra raccomandazione, significa che probabilmente avete già deciso di intraprendere la nuova 'professione' di Master di giochi di ruolo. In questo caso, benvenuti nel mondo di CYB e che l'avventura sia con voi!

L'AMBIENTAZIONE

CYB è un gioco di ruolo che si svolge nel Secolo XXVI. Lo sviluppo dell'umanità ha subito un brusco cambiamento di direzione. Nei primi 3 secoli del 2000 la tendenza alla realizzazione delle megalopoli (enormi agglomerati urbani con decine di milioni di persone) si è resa ingestibile: essa ha comportato la distruzione e la cementificazione di grandi distese di territorio.

Due sono i fenomeni che hanno determinato l'improvvisa svolta evolutiva della vita sul pianeta Terra:

1 - Il processo di cybernetizzazione dell'uomo che iniziò con l'esigenza di **programmare** alcune parti artificiali del corpo trapiantate per esigenze terapeutiche e fini con il creare la specie Cyb. Poiché la bio-tecnologia aveva portato alla realizzazione di bio-chip in grado, una volta inseriti con un intervento in zone cerebrali, di potenziare alcune funzioni umane, il trapianto di organi ed arti ed il correlato innesto di bio-chip divenne una prassi molto seguita. In cliniche ultra specializzate dove con strumenti sofisticatissimi lavoravano Chirurghi e Bio-Ingegneri, l'uomo mise a punto le tecniche di cybernetizzazione inseguendo e illudendosi di aver raggiunto la sua speranza di sempre, **"l'Immortalità"**. L'intento di migliorare la razza umana portò invece alla sua inevitabile rovina.

2. Di pari passo si è evoluta la tecnologia di controllo dell'ambiente naturale, in primo luogo di quello vegetale. Le tecniche chimiche e cibernetiche di manipolazione dello sviluppo di molte piante hanno potenziato in misura imprevedibile l''intelligenza' di queste ultime. All'incirca verso il 2400, questo sviluppo è sfuggito dalle mani dell'uomo e le piante si sono organizzate sotto la direzione delle più intelligenti tra loro, sottraendosi di fatto al dominio umano. Si sono così sviluppati i 'territori verdi', ossia zone molto ampie prive di insediamenti umani e controllate dalle piante. In questi territori, le piante sono egemoni: distruggono tutto ciò che è costruzione umana (dalle case alle macchine, dalle strade alle tecnologie) per riportare la situazione ad un equilibrio naturale.

Ben presto, su tutta la terra, le piante hanno preso il sopravvento riducendo l'umanità sulla via dell'estinzione. I pochi sopravvissuti alla ribellione del mondo vegetale, vivono in grandi torri di acciaio autosufficienti da cui non osano uscire.

L'ORGANIZZAZIONE DELLE PIANTE

L'organizzazione delle piante è possibile grazie al linguaggio che le piante più intelligenti sono riuscite ad elaborare per comunicare con tutte le altre. I modi di comunicare sono diversi: ci si serve delle linfe, del suono, del colore, delle forme.

Le piante hanno imparato anche a dominare il fuoco: possono accenderlo con l'attrito delle loro parti legnose, alimentandolo chimicamente; o lo possono soffocare privando, con reazioni chimiche, l'aria circostante di ossigeno.

Le piante hanno anche elaborato un loro 'modello' di sviluppo e di controllo dei territori che riescono a dominare. Questi territori coprono ormai la maggior parte della superficie continentale della terra.

L'organizzazione delle piante si articola in:

Centrali. Sono le piante più nervose e sensibili: sono per lo più piante dai fiori carnosi, come le orchidee, le magnolie o alcuni tipi di piante grasse. Hanno la direzione dello sviluppo del territorio. In ogni territorio occupano una posizione centrale in un insediamento fitto e ben protetto da altre piante.

Esecutrici. Operano con funzioni differenziate come:

avvistamento (pini, querce, sequoie)
segnalazione (campanule, muschi, licheni)
difesa (funghi, papaveri, nepenthes)
attacco (barragudas, cucumbre, girasoli)
fortilizio (mangrovie, baobab, sicomori)
recinzione (siepi, edere, liane)

Ovviamente le piante che compongono un 'territorio verde' sono diverse a seconda della zona e del clima.

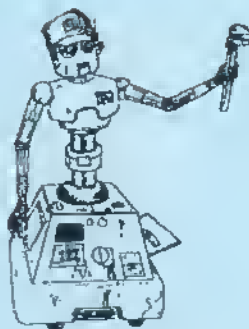
Le piante hanno elaborato un loro 'Culto del Sole' di cui quelle Centrali sono depositarie.

Gli obiettivi di quello che gli uomini chiamano 'Cervello verde' sono di tutelare e difendere l'equilibrio naturale dei 'territori verdi', sviluppando la conquista di nuove zone.

Le piante, se non attaccate, non sono necessariamente ostili a uomini e animali: ma non vogliono che insediamenti non vegetali si stabiliscano nei territori controllati da loro. A stento sopportano che qualcosa di estraneo li attraversi. Le piante considerano nemica qualunque forma di tecnologia: quindi distruggono qualsiasi tipo di macchina, costruzione o congegno di fabbricazione umana che riescono ad individuare. Il loro attacco, nei confronti del mondo animale in genere, è molto articolato e può essere di tipo fisico o chimico. Quest'ultimo è di gran lunga più devastante. Le piante hanno infatti elaborato al loro interno dei processi che le permettono di secernere acidi che corrodono sia i tessuti animali che i manufatti umani di qualsiasi tipo.

I SOPRAVVISSUTI

Nelle Torri Metalliche limitrofe alle grandi estensioni desertiche, là dove le piante hanno difficol-

tà a riprodursi, vivono, sempre più rari, gli ultimi esponenti della razza umana.

Chiamarli con questo nome è assai arduo visto che si tratta di androidi che di umano hanno solo i rituali di vita e la violenza. Le torri nelle quali vivono sono autosufficienti grazie alla superficie esterna fatta di una resistentissima materia in grado di captare i raggi solari e trasformarli in energia. All'interno, bio-culture permettono una ricca produzione di cibo, probabilmente più un rito che una esigenza.

Per le piante le torri rappresentano gli ultimi baluardi di una specie pericolosa e perciò da distruggere. Per questo le torri sono spesso sottoposte ad attacchi da parte delle piante che non riuscendo a corrodere chimicamente le loro grandi superfici, le isolano dalla luce mettendo in crisi l'assorbimento di energia.

Ma da qualche parte, in una di esse, un essere veramente umano sta elaborando un piano per riportare la Terra ad un equilibrio tra specie. È lui il vero nemico delle piante, è lui l'unica speranza dei personaggi, **è lui la vera soluzione a tutti gli enigmi di questo strano mondo dominato dal regno vegetale.**

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare una seduta di gioco, il Mastercyb dovrà aver imparato le regole. Le spiegazioni ai giocatori (il cui numero ottimale è di 4-6) potranno essere limitate alle parti in corsivo, tutto il resto lo apprenderanno nel corso del gioco. Il Mastercyb dovrà anche fotocopiare la 'scheda del personaggio' in un numero di copie pari al numero dei partecipanti e dovrà anche fare in modo che non manchino carta, gomma da cancellare, matite e **due mazzi di 54 carte francesi.**

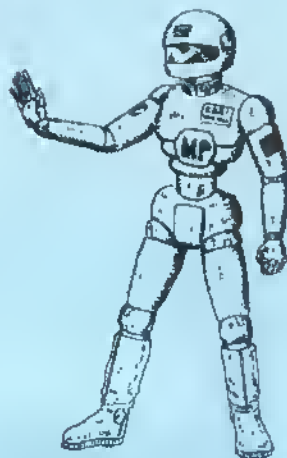
I due mazzi di carte hanno funzioni diverse:
- Il primo sarà utilizzato per la creazione dei Personaggi e per la risoluzione di Prove o Sfide;
- Il secondo servirà per la programmazione.

Inoltre è preferibile che il Mastercyb legga attentamente tutta l'avventura introduttiva. All'inizio dell'avventura i personaggi-giocatori (PG) si risvegliano da un lungo 'sonno' (di fatto sono stati riattivati dopo un processo di ibernazione). Le prime domande che si pongono sono: 'Chi siamo? Dove ci troviamo? Da dove veniamo? Dove andiamo?'. Queste domande troveranno una prima risposta nel corso del gioco. L'avventura introduttiva ha proprio lo scopo di consentire ai personaggi di cominciare a conoscersi e ad ambientarsi nel loro nuovo mondo.

I giocatori si dispongono seduti intorno ad un tavolo, con la scheda del personaggio 'vuota' davanti, mentre il Mastercyb si mette ad un capo del tavolo, un po' distanziato, in modo che i giocatori non possano sbirciare sui suoi appunti.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

In qualsiasi gioco di ruolo, la prima cosa da fare è di aiutare i giocatori a creare un loro personaggio, quello che essi interpreteranno nell'avventura.

Ogni PG di CYB è rappresentato da una scheda nella quale sono sintetizzate le sue caratteristiche principali. CYB non utilizza i dadi, come tutti i giochi di ruolo, ma due mazzi di carte francesi. Ecco perché nella scheda del personaggio trovate i 4 semi delle carte (cuori, quadri, fiori e picche) e uno spazio per segnarne i valori.

PRIMA FASE DELLA CREAZIONE LA PARTE UMANA

Il personaggio di CYB ha, prima di tutto, quattro caratteristiche che corrispondono, anche intuitivamente, ai quattro semi delle carte.

Le caratteristiche del personaggio, che rappresentano la sua parte ancora umana, sono:
Cuori: *rappresentano i sentimenti, lo slancio emotivo, l'intensità con cui un personaggio è capace di amare e odiare, la sua capacità di confrontarsi con gli altri facendosi benvolere.*
Quadri: *rappresentano la forza di volontà del personaggio, la sua determinazione nel raggiungere uno scopo, la sua capacità di autocontrollo e la resistenza allo stress.*
Fiori: *rappresentano l'abilità del personaggio, la sua rapidità di reazione, la destrezza e agilità, la sua capacità di utilizzare ogni parte del corpo con prontezza e precisione.*
Picche: *rappresentano la forza muscolare e la resistenza fisica del personaggio; la sua capacità di sollevare pesi ma anche il suo grado di resistenza alla fatica.*

Sulla scheda del personaggio, accanto a ciascun seme dovrà essere indicato un 'punteggio', da un minimo di 1 a un massimo di 6. Più alto è il valore di una caratteristica e migliore sarà la prestazione del personaggio nel compiere un'azione fondata sull'uso di quella caratteristica.

Ora dobbiamo determinare i valori di ciascuna caratteristica per ciascun personaggio. Il Mastercyb prende il primo mazzo di carte, toglie tutte le figure, i Jolly e i valori da 7 a 10. In questo modo rimangono 24 carte. Le divide per seme, e mescola ciascun mazzetto separatamente. Poi distribuisce a ciascun giocatore una carta per ogni seme. Se i giocatori sono più di 6 si possono utilizzare due mazzi di carte, oppure dividere la distribuzione in due gruppi.

A questo punto ciascun giocatore riporta il valore delle proprie carte in corrispondenza di ciascun seme sulla scheda del personaggio. I valori indicati rappresentano il punteggio delle caratteristiche.

Dopo aver fatto questa operazione i giocatori restituiscono le carte al Mastercyb che le suddivide di nuovo per seme e rimescola ciascun mazzetto separatamente.

SECONDA FASE DELLA CREAZIONE LA PARTE CYBERNETICA

A questo punto devono essere determinate le competenze dei personaggi, ciò che essi conoscono e quello che sanno fare. In altri termini le loro capacità cybernetiche, cioè le specializzazioni verso le quali tendono (o sono programmati).

I personaggi di CYB all'inizio non conoscono ancora le loro abilità, esse si preciseranno nel corso dell'avventura; tuttavia hanno delle "inclinazioni"; ad esempio, c'è chi ha più senso pratico e chi invece è più versato per la speculazione teorica.

Anche le inclinazioni del personaggio sono rappresentate sulla scheda dai semi delle carte.

Inclinazioni del personaggio.
Cuori: è il settore in cui si sviluppano le abilità di comunicazione, la creatività e l'innovazione, le competenze artistiche, le abilità linguistiche e la capacità di conversazione, l'interesse per le scienze umane in genere (psicologia, sociologia, antropologia, storia, ecc.).
Quadri: è il settore in cui si sviluppano le capacità organizzative, la leadership, il comando, la valutazione strategica e tattica delle situazioni, la logica e la razionalità.
Fiori: è il settore in cui primeggia l'interesse per le scienze naturali e la sperimentazione: biologia, fisica, geologia, ecc.
Picche: è il settore in cui si sviluppano le capacità applicative, la tecnologia, l'uso pratico delle conoscenze acquisite, dall'ingegneria alla medicina.

Anche in questo caso i punteggi per ciascuna inclinazione vengono determinati per mezzo delle carte, come già è stato fatto con le caratteristiche. Il Mastercyb distribuisce a ciascun giocatore quattro carte, una per ogni seme, e il giocatore ne riporta i valori sulla scheda. Anche qui un punteggio più alto significa una propensione maggiore in un settore piuttosto che in un altro.

Effettuata quest'ultima operazione, le carte vengono di nuovo restituite al Mastercyb che le rimette tutte insieme con le carte precedentemente scartate fino a ricostituire il mazzo completo. Questo verrà posto rovesciato al centro del tavolo, in modo che mostri il dorso.

La scheda del personaggio di ciascun giocatore a questo punto è quasi completa.

Resta soltanto da calcolare la "Vitalità" del personaggio che è pari alla somma delle caratteristiche di base che si riferiscono a Fiori (abilità) e Picche (forza). La vitalità rappresenta la re-

sistenza del personaggio alle aggressioni esterne. Più alto è il punteggio di vitalità e maggiori sono le sue possibilità di sopravvivere ad eventuali 'danneggiamenti'. Quando la vitalità raggiunge lo zero, il personaggio perde i sensi. Se la vitalità scende a -6 punti il personaggio è irrimediabilmente 'morto'.

La Vitalità come si vedrà più avanti è importante per sapere quali e quanti degli arti dei PG sono bionici.

IL CYBORG

I PG di CYB non sono propriamente 'umani' sono dei cyborg. Il loro cervello è umano ma quasi tutto il resto è artificiale. Naturalmente possono fare molto di più di un essere umano e, nello stesso tempo, qualcosa di meno. Anche se buona parte del loro corpo è artificiale, sono soggetti a processi di deterioramento. In caso di danneggiamento, sono dotati di un sistema in grado di autoripararsi, con il quale recuperano 1 punto di Vitalità per ora (di avventura). La Vitalità recuperata, non potrà comunque mai superare il valore iniziale.

Quando 'perdono i sensi', i Cyb sono inabilitati. Un danno molto grave può minacciare la loro capacità di autoripararsi. In generale possono essere considerati 'morti' solo quando il loro cervello viene distrutto. Non hanno bisogno di nutrirsi con la periodicità umana e sono dotati di una fonte di energia che, per il momento, può essere considerata infinita.

Tutto questo all'inizio è ignoto ai giocatori. I 'poteri' dei cyborg sono tutti da scoprire. In un primo tempo i personaggi si comportano come se fossero degli esseri umani ma, a poco a poco, la loro parte informatica e tecnologica si manifesterà.

Come si è detto i cyborg hanno alcune parti del corpo bioniche. Il tronco e la testa lo sono sempre, mentre il cervello è sempre umano. Inoltre, una volta finita la creazione dei PG, il Mastercyb definirà, per ora **segretamente**, quali arti di ogni Personaggio sono Bionici. Per fare ciò scriverà sul foglio di carta il valore della Vitalità di ogni Personaggio. Sempre **segratamente** estrarrà da un mazzo una carta per ogni Personaggio e confronterà Vitalità e carta estratta secondo la seguente Tabella:

Valore della Vitalità	Carta da 0 a 4 (le figure valgono 0)	Carta da 5 a 10
2 - 5	Braccio Destro	Braccio Sinistro
6 - 7	Gamba Destra	Gamba Sinistra
8 - 9	Le Due Braccia	Le Due Gambe
10 - 12	Gambe + 1 Braccio	Gambe + Braccia
	(a scelta del giocatore)	

Confrontata la Tabella il Mastercyb annoterà quali arti di ciascun personaggio sono Bionici e lo rivelerà ai giocatori **solo alla fine dell'avventura introduttiva**.

Tutto questo porterà, **con le regola dalla programmazione** a utilizzare i Poteri Cyb più avanti descritti.

Il Mastercyb dovrebbe consigliare ai giocatori di orientare l'interpretazione del loro personaggio seguendone le caratteristiche e le inclinazioni. Esse infatti corrispondono a una sorta di 'specializzazione' del cyborg. È presumibile che un cyborg con punteggi elevati in potenza muscolare e agilità (picche e fiori) sia stato costruito con l'intenzione di farne un combattente, mentre uno con punteggi elevati in agilità e organizzazione (fiori e quadri) è più adatto in attività di 'intelligence' e informazione.

Su queste informazioni base, il Mastercyb può sviluppare una propria nozione di cyborg, quella che lui ritiene più adatta alla conduzione del 'suo' gioco e a suggerire ai giocatori quale indicazioni tenere presente nello sviluppo del personaggio.

LE AZIONI

Ogni gioco di ruolo ha un sistema di risoluzione delle azioni e degli eventi, un modo per definire se un'azione compiuta da un certo personaggio ha successo oppure no. Il sistema di risoluzione delle azioni consente di 'simulare' le situazioni più complesse in cui si vengono a trovare i personaggi. Diciamo 'complesse' non a caso. Fortunatamente non tutte le azioni richiedono una 'simulazione'; tutto ciò che il personaggio fa 'naturalmente', senza particolari difficoltà, ha sicuramente successo: camminare, parlare, guardarsi intorno, raccogliere un oggetto per terra, ecc. Un sistema di risoluzione delle azioni interviene solo quando si è in presenza di una certa difficoltà: camminare su una superficie scivolosa, arrampicarsi sui muri di un edificio, arringare una folla, e così via.

In CYB ogni azione compiuta da un personaggio viene considerata una 'Prova' o una 'Sfida'. Per risolvere queste 'azioni' si utilizza un mazzo di carte che sarà convenzionalmente definito mazzo del Prove e delle Sfide (P&S). Da questo momento in poi, si tenga presente che in questo mazzo, i valori della carte sono quelli indicati dal facciale (l'Asso vale 1, il due vale 2, ecc.), mentre le figure valgono 'zero'.

Un secondo mazzo di carte è dedicato alla programmazione. In questo caso il valore della carta corrisponde ad una Istruzione e il seme rappresenta la parte applicativa per la quale l'istruzione è utile, come indicato nella parte 'Programmazione' della scheda del personaggio. Tutto questo risulterà più chiaro in seguito, nella seconda parte, quando si parlerà delle regole di programmazione del cyborg.

LA PROVA

La Prova si ha quando il PG compie un'azione che riguarda solo lui personalmente, senza che questo comporti un confronto/scontro con un altro personaggio. Ad esempio,il personaggio intende saltare da una parte all'altra di un fossalo.

"Prova di valore"

In questo caso il Mastercyb invita il PG a pescare una carta dal mazzo e a fare una 'prova di valore'. L'azione viene effettuata con successo se la carta pescata è di valore inferiore o uguale al punteggio del personaggio in Abilità (Fiori).

"Prova di colore"

In alcuni casi l'azione è così complessa che il Mastercyb può chiedere una 'prova di colore'. In questo caso perché l'azione abbia successo la carta pescata deve essere, non solo di valore inferiore o uguale al punteggio della caratteristica sottoposta a prova, ma anche dello stesso 'colore'. Ad esempio,se il personaggio intedende arrampicarsi senza attrezzi su una parete a picco, per avere successo deve pescare una carta 'nera' di valore inferiore o uguale al suo punteggio in Abilità (Fiori).

"Prova di seme"

Infine, potrebbe capitare che il personaggio si trovi a compiere un'azione disperata, con poche possibilità di riuscita. In questo caso il Mastercyb gli chiederà di effettuare una 'prova di seme'. Per avere successo la carta pescata de-

ve essere di valore inferiore o uguale alle caratteristice e anche dello stesso seme. Ad esempio, se il personaggio tenta di erıampicarsi senza attrezzeture su une perte a picco ricoperte di ghiaccio e neve, per avere successo deve pescare una certa di Fiori di valore inferiore o uguale al suo punteggio in Abilità (Fiori).

Dopo avere effettuato la prova il giocatore scerta la certa pescate che viene posta in un mazzo degli scarti. Quando viene pescata una carta Jolly gli scarti vengono nuovamente rimescolati insieme alle carte rimaste fino a ricostituire il mazzo completo.

Non è possibile prevedere 'e priori' quale Prova è necessaria in una certa situazione. Il Mastercyb dovrà fare affidamento sulla propria inventiva e sulle indicezioni contenute nella descrizione delle ceretteristiche. Ad esampio, nel caso in cni nn personaggio, in seguito ai denni subiti, parda i sensi, potrà recuperarli, dopo qualche minuto, con una Prova di valore in Volontà.

In alcuni casi la Prova riguarda le inclinezioni del PG. Non c'è nessuna differenza rispetto alla Prova sulle carettaristiche. Se un PG intende eseminare una roccia per stabilirne la composizione minerale effettnarà una Prova di valore sulla inclinazione Natura (Fiori). E preferibile che il Mestercyb, elmeno all'inizio, non ponga ai giocatori prove troppo difficili da superare. Le Prove di colore e soprattutto di seme devono essere rerissime e avvenire nei punti cruciali dell'avventure.

Nella schede del personeggio, sotto ogni inclinazione, sono riportele delle competanze specifiche. Il loro velore in termini di Prove è pari e quello dell'inclinazione corrispondente.

Le caratteristiche e le inclinazioni vengono sottoposte e una Prova ogni volta che è indicalo nel testo dell'Avventura, oppure ogni volta che il Mastercyb lo ritiene necessano. La caratteristica o inclinazione da impiegera dipendono dall'azione che il PG intande compiere. Il Mastarcyb dovrebbe seguire le indicazioni indicate sulla Scheda del personaggio e il suo intuito. Un tentativo di muoversi in silenzio richiede una Prova di Abilità, e così pure un ascolto di eventuali rumori. Una dimostrezione di sangue freddo in una situazione disperata richieda una Prove di Volontà.

LA SFIDA

La Sfida si ha quando l'ezione di un personaggio comporta un confronto o uno scontro con un altro personaggio dell'avventura. È la tipica situazione di conflitto (armato o no). Ma può essere anche une situazione di conflitto 'verbele', in cui l'uno cerca di convincere l'altro; oppure una situazione di innamoramento e seduzione.

In questo caso il PG pesca une carte dal mazzo e aggiunge il suo valore a quello delle careltteristica o inclinazione usata nello scontro. Il Mastercyb fa la stasse cosa in rappresentanza dell'avversario. Vince chi ottiene il punteggio più elto. Se le certa pescata è anche dello stesso seme della caratteristica o inclinazione sottoposta a sfida, il suo valore è raddoppialo.

UTILIZZO DEI JOLLY

I Jolly rappresentano carte speciali. Il Jolly rosso comporla sempre la riuscita di una Prova, il Jolly nero comporta sempre un fallimento.

Durante una Sfide il Jolly rosso è sempre di valore meggiore di una qualsiasi eltra carta; il Jolly nero è sempre di valore minore.

Dopo aver pescato un Jolly le carte devono essera rimescolate insieme agli scarti accantonati fino e qual momanto ricostituendo il mazzo completo.

IL COMBATTIMENTO

Primo o poi i PG si trovano a dover affrontare un evversario in combattimento. È una situazione tipica nel gioco di ruolo e richiade una particolare attenzione da parte del Mastercyb. In circostanza come queste i giocatori sono particolarmente asiganti perché sentono che stanno mettendo in pericolo l'asistenza del loro personaggio. Il combettimento é sempre un momento di particolare tensione nel gioco.

In CYB ci sono due forme di combattimento. Il combattimento 'corpo a corpo' e il combattimanto "a distanza".

COMBATTIMENTO "CORPO A CORPO":

Avviene quando i due evversari si trovano a contatto. Se il combattimento 'corpo e corpo' é a mani nude, l'azione si risolve con una Sfide sulla Forze (Picche). Il perdente sottrae 1 punto dalla sua Vitalità.

In alcuni casi il combattimento può evvenire con l'uso di oggetti contundenti oppure di vere e proprie armi. All'inizio del gioco tutto ciò é ancora da scoprire, per i giocatori, e il Mastercyb, per il momento, non si deve preoccupare perché le armi verrano introdotte più estesamente in un momento successivo.

Per ore si consiglie di usere le seguente regola generale: i PG, se lo desidereno, possono utilizzare oggetti di quasiasi tipo come se fossero "armi" (un bastone, une clave, una sbarra di ferro, ecc.). Ogni arme ha un velore di 'impatto' che nella Sfida si aggiunge al punteggio in Forze (Picche), e un valore in "danni" che il perdente deve sottrarre ai propri punti di Vitalità.

Armi per il corpo a corpo:
'Armi leggere' (legno), Impatto 1, danni 2.
'Armi pesanti' (ferro, pietra), Impatto 2, danni 3.

Ad esempio, il personaggio A con Forza 3 combette con il personaggio B che ha Forza 5. Entrambi usano il bastone. A pesca une carta e ottiene un 4. Il suo punteggio nelle Sfida è di 8 (3+4+1). Il personeggio B pesca un 6. Il suo punteggio nella Sfide è di 12 (5+6+1). A perde lo scontro e sottree 2 punti della suo punteggio in Vitalità.

COMBATTIMENTO "A DISTANZA".

È il combettimento che utilizza il lancio di oggetti o armi capaci di colpire e distanza.

Un combattimento a distanze avviene sempre con une Prova di valore sull'Abilità (Fiori). In caso di successo, il denno prodotto dipende dall'arma utilizzeta.

Ogni arma ha una gittata massima. Oltre metà di queste gittata il tiro è considerato a "lunga distanza" e il Mastercyb chiederà al giocatore di effettuare una Prova di colore.

Nel combattimento a distanza il personeggio con il punteggio più alto in Abilità (Fiori) tire sempre per primo.

Armi per il combattimento a distanza: Armi da lancio "bricolage" (arco, fionda), gittata 50 m., danni 2. Pistola a raggi "Faser", gittata 100 m., danni 8. Braccio Laser, gittata 300 m., danni 8.

IL TURNO DI GIOCO

In un gioco di ruolo il turno di gioco non è così regolato come in una classica simulazione da tavolo. Lo svolgimento di una avventura comporta il trascorrere del tempo. Un tempo che si dilata e si restringe a seconda delle situazioni. È qualcosa che il Mastercyb imparerà a poco a poco. In generale possiamo dire che un turno di "esplorazione" ha una durata, ai fini dell'avventura, di alcuni minuti o di alcune ore; ma quasi sempre si esaurisce in una breve frase detta dal Mastercyb, del tipo: avete camminato per un'ora e siete giunti ai piedi delle colline. Non avete visto nulla di notevole". Un turno di "combattimento" ha una durata, nell'avventura, di pochi secondi. Per i giocatori si svolge invece "a rallentatore" in una sequenza di Prove o Sfide che possono durare anche alcuni minuti.

A poco a poco, il Mastercyb e i giocatori imparano a familiarizzare con questo flusso temporale "a salti", e nella loro memoria gli eventi si fissano come se fossero avvenuti in tempo "reale". Tutto questo fa parte della magia del gioco di ruolo.

SEQUENZA DI GIOCO

Creazione del Personaggio (una tantum)
Inizio Avventura
e in ciclo:
Movimento o Azioni Comuni
Risoluzione Prove o Sfide
Estrazione Carte Programmazione
Aggiornamento Scheda Personaggio
Scambio Istruzioni Cybol.

AVVENTURA INTRODUTTIVA

In questa avventura introduttiva, ogni azione che richiede una Prova **e ha un esito poisitivo**, porta all'estrazione, da parte del PG che l'ha intrapresa, di una carta dal mazzo delle carte Programmazione. Il valore estratto sarà riportato sulla tabella per la programmazione mettendo un segno sulla casella corrispondente a valore e seme della carta estratta.

Le carte utilizzate vanno a costituire il mazzo degli scarti delle carte Programmazione e potranno essere riutilizzate solo quando il mazzo è terminato.

Tutte le regole riguardanti la programmazione ed i Poteri Cyb saranno spiegati nella seconda parte del gioco. In questa avventura introduttiva i personaggi non sono ancora consci di essere dei cyborg e non possono quindi farne uso.

PARTE A: IL RISVEGLIO

I PG si risvegliano nel Rifugio, che è la base sotterranea a energia solare dove hanno trascorso il periodo di ibernazione.

I PG escono dagli involucri di ibernazione: indossano una leggera tuta. Fanno una doccia e sentono il bisogno di ristorarsi: trovano bevande e pastiglie energetiche.

Il Mastercyb sa che in realtà le attività seguenti il risveglio servono soprattutto a riattivare i circuiti ed i meccanismi cibernetici del loro corpo).

I PG hanno la memoria di se stessi e della situazione terrestre al 2300. Sanno che si trovano in una base dell'Esercito, ma non sanno che è e cosa è successo nel frattempo. Anche i loro Poteri Cybernetici sono attualmente stati dimenticati.

(Il Mastercyb guida i giocatori alla costruzione dei Personaggi)

A questo punto il Mastercyb rivolgerà ai giocatori la fatidica frase "che cosa fate adesso?".

2. I PG scoprono che il loro risveglio non era programmato. Se indagano nella consolle che regola il processo di ibernazione, scoprono un guasto causato da piccoli semi di piante.

(Il Mastercyb dovrà sottoporre i PG a Prove congruenti con le attività svolte)

Cercando con attenzione, i PG possono trovare una pistola a raggi "Faser" per ciascuno e una "mappa militare" con istruzioni per raggiungere la Base esterna.

(Il MasterCyb spiegherà il funzionamento dell'arma e le tecniche di scontro)

3. Per uscire dal Rifugio, i PG dovranno aprire una porta attraverso una combinazione.

(Il Mastercyb fa fare una Prova di seme in Organizzazione)

Intanto da varie fessure del Rifugio spuntano i viticci di un'edera.

(Il Mastercyb può utilizzare le seguenti caratteristiche:

Edera: Fiori 4, Picche 2, Vitalità 24.
Comportamento: stringere e bloccare i PG
Obiettivo: "esplorare" e identificare i PG.
Attacco: stringe la vittima in una morsa - danni 1)

Per liberarsi e continuare a tentare di uscire, i PG devono lottare con l'edera.

Il Mastercyb dovrà regolare lo scontro fra i PG e l'edera utilizzando le regole di combattimento. Alla fine i PG, se qualcuno di loro ha superato la Prova, riescono ad aprire la porta e ad uscire (i tentativi possono essere ripetuti a brevi intervalli).

PARTE B. L'USCITA

1. I PG esplorano il territorio circostante il Rifugio. Sono in uno scenario desertico sassoso, con molte piante grasse.

Il Mastercyb potrà utilizzare le inclinazioni per le Prove più opportune nella fase di investigazione del territorio:

"a" - Prova di valore in Organizzazione per interpretare tracce.

"b" - Prova di valore in Natura per interpretare la mappa.

Se i PG hanno successo in "a", possono notare le tracce di parecchie costruzioni demolite da tempo, capire che si trattava di istallazioni militari e dedurre che sono abbandonate da più di 100 anni.

Se i PG hanno successo in "b", possono rilevare i resti di una strada che conduce verso il luogo dove è segnata la Base.

L'uscita del Rifugio è attorniata da piante grasse, dal fusto alto e possente: sono giganteschi Cereus spinosi (una sorta di cactus), a distanza di circa 10 metri uno dall'altro.

(Il Mastercyb può utilizzare le seguenti caratteristiche:

Cereus: Fiori 1, Picche 4, Vitalità 36.
Comportamento: il tronco è immobile, le "braccia" ondeggiano e sibilano.
Obiettivo: controllare i movimenti dei PG.
Attacco: lancia aculei solo se attaccato - gittata 10 m., danni 2)

Mentre i PG si muovono, i Cereus intorno a loro ondeggiano e sibilano.

(Il successo di almeno un PG in una Prova di colore in Comunicazione consentirà di capire che si tratta di un linguaggio, ma non di capirne il senso.)

Man mano che i PG avanzano lungo i resti della strada, incontrano altre piante. Queste piante sono:

"Agavi", piante grasse con lunghe foglie carnose a punta ricche di aculei,

"papaveri" in piccole distese fiorite.

"Cactus a palla": sono palle rotolanti, costituite da filamenti spinosi fittamente intrecciati fra loro.

"Adenium" in alti arbusti con vividi fiore color granata.

(Il Mastercyb può regolare come vuole la successione degli incontri, utilizzando le seguenti caratteristiche:

Agave: Fiori 1, Picche 3, Vitalità 24.
Comportamento: il tronco è immobile, le 'braccia' si protendono verso le fonti di movimento e ondeggiano.
Obiettivo: respingere I PG fuori della sua zona.
Attacco: colpisce corpo a corpo con le spine delle foglie che si allungano nel movimento fino a 4 m. di distanza - impatto 1 - danni 2.
Papaveri: Quadri 5, Vitalità 6.
Comportamento: ondeggiano e emanano nuvolette di polline. Obiettivo: stordire i PG che sono nella loro zona
Attacco: colpiscono con le nuvolette di polline a una gittata di 2 m. - danni nessuno - hanno un effetto soporifero sugli esseri umani; i PG sono solo rallentati nei movimenti. Il successo in una Sfida di Volontà consente ai PG di non essere colpiti.
Cactus a palla: Fiori 6, Picche 2, Vitalità 4.
Comportamento: rotolano in gruppo verso I PG.
Obiettivo: allontanare dalla zona i PG.
Attacco: combattono corpo a corpo avvinghiandosi alle membra dei PG - impatto 3 - danni 1. Una volta avvinghiati, continuano a danneggiare fino a quando non vengono distrutti. Il successo in una Prova di colore in Abilità consente ai PG di schivarli quando arrivano.
Adenium: Cuori 3, Fiori 1, Vitalità 18.
Comportamento: il tronco è immobile, i fiori ondeggiano e si protendono verso I PG, emettendo ondate di profumo. Obiettivo: convincere i PG che le piante non sono ostili e non devono essere attaccate.
Attacco: affascina per 12 ore con il profumo e il movimento dei fiori chiunque sia a portata di vista entro 20 metri. I PG sono colpiti nella loro sensibilità umana. Il successo in una Sfida di Sentimento consente ai PG di non essere affascinati)

Nel corso di questi incontri, i PG possono scoprire che le piante hanno rapporti fra loro sostenendo con successo Prove di valore in Organizzazione e Natura.

Superati questi incontri, I PG si trovano sulla strada verso la Base.

PARTE 3. LA BASE.

I PG raggiungono la Base: è un complesso di edifici in completa rovina. I PG possono esplorare i resti degli edifici seguendo la 'mappa militare' in loro possesso.
(Il Mastercyb farà sostenere ai PG delle Prove di valore in Natura per l'interpretazione della mappa: se almeno uno dei PG ha successo, potrà scoprire l'entrata della Centrale della Base)

La Centrale della base si trova in un locale sotterraneo scampato alla distruzione: l'entrata è protetta da una combinazione.
(Il Mastercyb la fa fare ai PG una Prova di seme in Organizzazione)

Una volta entrati nella Centrale, i PG trovano un Cristallo che riescono a leggere con i loro sensori ottici. Si tratta di un supporto per la registrazione di dati in cui si spiegano a grandi linee le vicende storiche che hanno portato alla situazione attuale.
(Il Mastercyb può raccontare ai PG, in parte o tutte, le informazioni contenute nell'Ambientazione: può eventualmente arricchirle, purchè rimanga coerente all'impianto generale del gioco)

Il Cristallo rivela ai PG che sono dei Cyborg: fornisce tutte le informazioni necessarie ai PG per iniziare ad autoprogrammarsi. Ciò si traduce nella distribuzione ai giocatori di quattro carte programmazione ciascuno.
Il valore ed il seme delle carte programmazione acquisite sarà trascritto nell'apposita parte della scheda del personaggio, dopodiche le carte saranno scartate.

La programmazione sarà comunque argomento della seconda parte delle regole che apparirà nel prossimo numero della rivista insieme al seguito dell'avventura: 'L'albero della vita'.

CYB - SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome del giocatore ....

Nome del personaggio..

CARATTERISTICHE:

SENTIMENTO (Cuori)	VOLONTÀ (Quadri)	ABILITÀ (Fiori)	FORZA (Picche)
________	________	________	________

VITALITÀ (Fiori + Picche)

INCLINAZIONI:

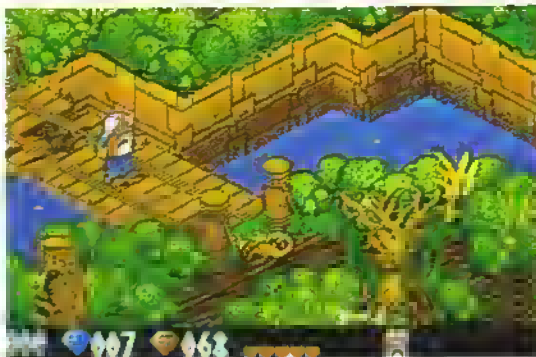
COMUNICAZIONE (Cuori)	ORGANIZZAZIONE (Quadri)	NATURA (Fiori)	TECNOLOGIA (Picche)
________	________	________	________
Conversazione	Comando	Astronomia	Ingegneria
Creatività	Razionalità	Biologia	Inventiva
Lingue	Software	Botanica	Hardware
Persuasione	Valut. Strat.	Chimica	Meccanica
Psicologia	Valut. Tattica	Ecologia	Medicina
Sociologia	....	Fisica	Risorse energ.
Storia	....	Geologia	....
....	....	....	....
....	....	....	....

PROGRAMMAZIONE: IL CYBOL

Valore Carta	Istruzione Cybol	Cuori Comunic.	Quadri Organiz.	Fiori Natura	Picche Tecnol.
1	Emetti				
2	Ciclo temporale				
3	Confronta DB				
4	Stop/Sospendi				
5	Condividi				
6	Scansiona				
7	Start (Attiva/Fuoco)				
8	Collima/Mira				
9	Elenca				
10	Salta a				
11 J	Se .Allora..				
12 Q	Ciclo / Loop				
13 K	Esegui poi torna a.				

Lista dei Programmi

VOODOO NIGHTMARE

La nostra ragazza ci ha piantati e se ne è scappata con il nostro migliore amico. Uno stregone ci ha incastrato in testa un mascherone. E siamo bloccati nel mezzo della giungla. Grazie alla PALACE.

Nel profondo della giungla, alla ricerca di un tempio. Occhio ai buchi nel ponte.

Voodoo Nightmare è l'ultimo lavoro della Zippo Games per il mercato degli home computer, purtroppo. D'ora in poi gli autori di classici come *Cosmic Pirate* lavoreranno solo per console. Abbiamo caricato il loro prodotto d'addio con un solo pensiero - se ne andranno in grande stile o con la coda tra le gambe?

Un grosso labirinto isometrico in 3D, intelligentemente travestito da giungla, costituisce l'ambientazione nella quale si cercano cinque templi e l'aiuto dei cinque dèi che li abitano nello sconfiggere uno stregone voodoo. La giungla occupa più di 500 schermi e comprende anche negozi (dove si comprano armi extra tipo coltelli e torce) e casinò, nei quali si aumenta il proprio patrimonio.

Ogni tempio segue lo stesso schema: un piccolo (solo 50 schermi) labirinto di stanze pieno di diamanti. Il concetto è di raccogliere tutti i diamanti nel tempio e di portarli al dio tutelare. Se sono state raccolte tutte le gemme, il dio offrirà al giocatore uno spillo da conficcare sulla bambola voodoo che rappresenta lo stregone, e un potere speciale di cui si avrà bisogno in futuro durante la partita.

Per poter lasciare il tempio bisogno avere tutte le gemme, alcune delle quali sono nascoste in stanze segrete che si possono aprire solo uccidendo certe creature o spostando particolari oggetti, il che conferisce un certo aspetto tattico al gioco.

Una volta che sono stati completati tutti e cinque i templi si devono portare a termine tre missioni speciali nella giungla, come salvare un cucciolo di leone, per ottenere l'ultimo degli otto spilli. Poi si affronta lo stregone stesso nel suo gigantesco nascondiglio sotterraneo - ancor più grande della giungla!

COMANDI ISOTONICI?

I comandi costituiscono senza dubbio il punto più debole del gioco. Come in ogni gioco isometrico, tutte le direzioni del joystick sono state ruotate di 45 gradi, con il pulsante di fuoco che attiva una procedura di attacco standard (se si possiede un'arma la si usa, altrimenti si salta). Ad esempio, spostando il joystick in basso il nostro alter-ego su schermo si sposta lungo una diagonale verso destra e in basso. Il problema è che i comandi sono così sensibili che il personaggio si muove troppo in fretta per poter essere posizionato con precisione, quindi in circostanze particolari (come quando si cerca di uccidere un ragno saltandogli sopra) si finisce per correre in cerchio in maniera incontrollabile. Dopo un po' di pratica ci si abitua, ma imparare a controllere alla perfezione il personaggio è tutto un altro paio di maniche.

Voodoo Nightmare è un prodotto ben progettato, con una trama interessante. Non siamo molto ben sicuri di come giudicare le dimensioni del gioco, però. Da una parte è una sfide enorme, una di quelle nelle quali si prova molta soddisfazione portandola a termine. Però d'altra parte si ha l'impressione che possa perdere d'interesse a metà partita. Forse la prossima volta ci potrebbero mettere un po' più varietà, d'accordo? Ah, già: non ci sarà una prossima volta.

DESTREZZA MANUALE

In un disperato tentativo di battere la Origin nella produzione del manuale più strano, alla Palace hanno recuperato lo stile dei vecchi libri per bambini dell'orsetto Rupert per raccontare la trama del gioco. Il testo e i disegni di Lorne Campbell e Simon Birrell adornano un libro basato su di un sistema di fumetti di tipo primordiale, con due vignette su ogni pagina accompagnate da una breve filastrocca sotto ogni vignetta. Sembra fatto apposta per essere letto prima di addormentarsi. Ecco un piccolo esempio dell'originale inglese:

"Boots Barker, his wife and best friend,
Over the Congo one weekend
Thrown to his death, can Boots be saved?
I fear Boots' wife has misbehaved!".

Una tipica "paesaggio" del quarto del regno. I cerchi sul pavimento sono dei teletrasportatori che portano in altri punti della stanza.

http://speccy.altervista.org/

COVERT ACTION

La MICROPROSE è coinvolta in alcune vicende di spionaggio!

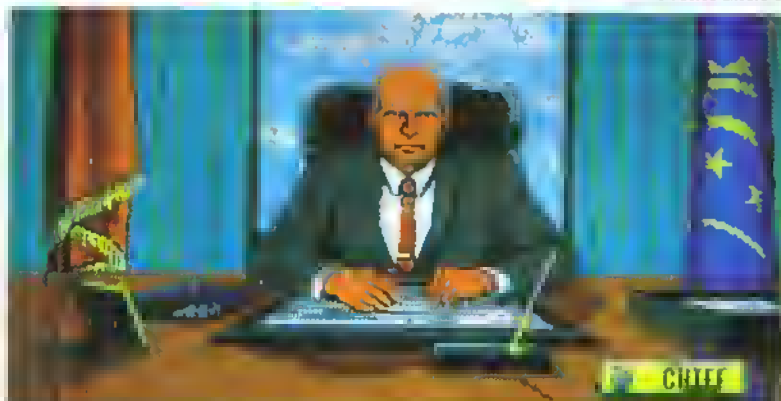
La Microprose, ben nota per i suoi giochi di proporzioni davvero gigantesche, ha prodotto un altro di questi titoli epici, *Covert Action*, un gioco di strategia in cui si vestono i panni del super agente segreto Max Remington. Insoddisfatto dell'addestramento ricevuto nella CIA, Remington decide di lanciarsi da solo nel mondo dello spionaggio, nel quale è un vero maestro. Avendo lavorato per quasi tutti i governi occidentali circola voce che ora Remington si dedichi solo ai casi che trova personalmente stimolanti - ad eccezione di quelli che gli vengono proposti dal presidente degli Stati Uniti.

Terminato il caricamento, il gioco ci presenta una breve sequenza introduttiva dopo la quale vi vengono proposte tre opzioni: creare un nuovo personaggio, caricare un gioco salvato o allenarsi a migliorare le proprie abilità. È di vitale importanza familiarizzare con le diverse abilità che saranno utilizzate nel corso del gioco che sono il combattimento, la guida, la crittografia e l'elettronica.

gioco K

Le abilità principali alle quali ci si deve allenare

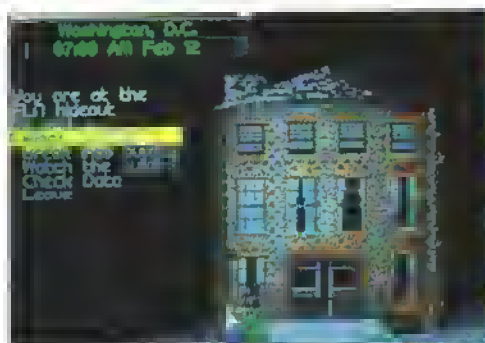
Il combattimento è generalmente associato a delle irruzioni, quindi si dovrà prima scegliere il punto da cui entrare. Il successo di questa impresa si basa sulla scelta corretta dell'arma, che a sua vita dipende dalla situazione in cui si deve agire. L'equipaggiamento comprende un'arma automatica, un giubbotto antiproiettile, delle granate, un rilevatore di movimento e una macchina fotografica. Una volta dentro l'edificio viene mostrata una mappa della stanza e dei suoi contenuti tra i quali si è liberi di frugare. È consigliabile prendere sempre con se le macchina fotografica, insieme ai vari microfoni e alle varie microspie disponibili, nel caso la stanza si rivelasse interessante. Un piccolo schermo sulla destra mostra l'area esterna dove vengono segnalate tutte le attività in corso (come le guardie in avvicinamento) e una cifra che mostra le risorse ancora disponibili. Il combattimento è necessario solamente nel caso in cui si venga scoperti - in questo caso una veloce raffica di proiettili dovrebbe essere sufficiente. In aggiunta al combattimento fisico, Remington può preparare delle trappole sistemando una granata in un punto strategico dove i movimenti degli avversari potrebbero farla esplodere.

La seconda delle abilità principali - la guida - serve per condurre l'inseguimento di un sospetto lungo le vie della città dopo aver scelto la vettura tra le quattro disponibili, dotate di caratteristiche di velocità, manovrabilità e 'vistosità' diverse. L'inseguimento

Silenzio in sala - parla il presidente.

DAL MICHIGAN ALLA MICROPROSE

Sid Meier, l'autore di *Covert Action*, è molto più di un semplice programmatore. K vi presenta una breve biografia dell'uomo dietro alcuni dei migliori titoli della Microprose

Da ragazzo Sid era affascinato dalla storia, dalla scienza e dai giochi. Dopo essersi laureato in informatica all'Università di Michigan nel 1976, Meier cominciò a programmare su mini computer per la General Instruments Corporation. Nel 1980 comprò un Atari 800 perché pensava che le sue capacità grafiche fossero adatte ai giochi che più gli piacevano. Più tardi, nello stesso anno, fondò un club di utenti Atari. Avendo provato un gioco di combattimento aereo in una sala giochi, Sid pensò che fosse possibile aggiungere più realismo creando del software appositamente per home computer. Si mise quindi all'opera e produsse un gioco chiamato *HELLCAT ACE* - e così nacque la Microprose Software. L'idea di Sid secondo cui il software dovrebbe continuamente rappresentare una sfida per il giocatore, sia che si tratti di un principiante che di un esperto, era innovativa allora e lo è tuttora, e lo dimostrano titoli come *F-19 Stealth Fighter*, *Railroad Tycoon*, *Silent Service* (I e II) e *M1 Tank Platoon*. Continua così, Sid!

http://speccy.altervista.org/

Chissà se sta chiamando Paolo Paglianti per qualche consiglio?

Cosa pensereste se vi dicessero che una Countach è tanto vistosa quanto una Datsun?

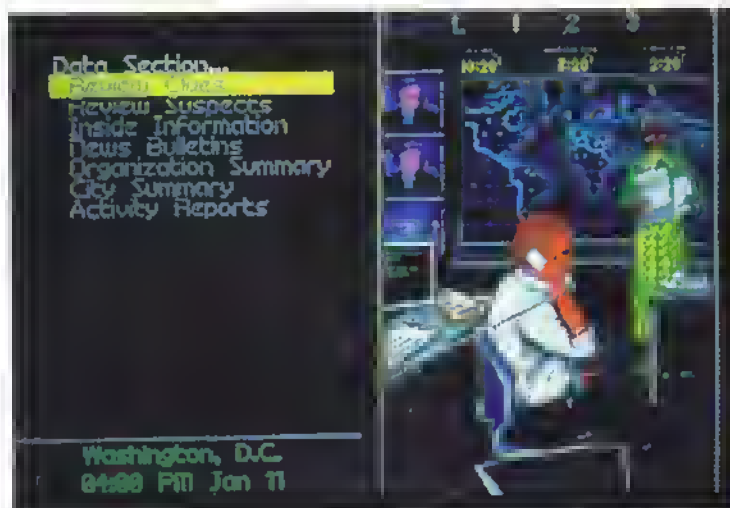
viene mostrato tramite una grande mappa sulla sinistra che mostra tutte le locazioni visitate. Sulla destra si trovano due finestre più piccole: quella inferiore mostra una mappa più dettagliata e quella superiore una rappresentazione in 3D delle vetture. Dopo essere giunti a destinazione viene mostrato un menu di possibili scelte (che varia a seconda che si stia giocando o che ci si trovi in modo allenamento). Durante questa fase si ha la possibilità di arrestare i sospetti, ma fate in modo di passare inosservati e di nascondere le vostre vere intenzioni, altrimenti rischiate di diventare la preda.

La crittografia è l'abilità di decifrare un messaggio in codice inviato da un'organizzazione nemica. Per farlo dovete digitare la lettera che si vuole decifrare, seguita dall'alternativa da voi scelta. Una volta completato, il messaggio potrà rivelare alcuni indizi necessari al completamento della missione.

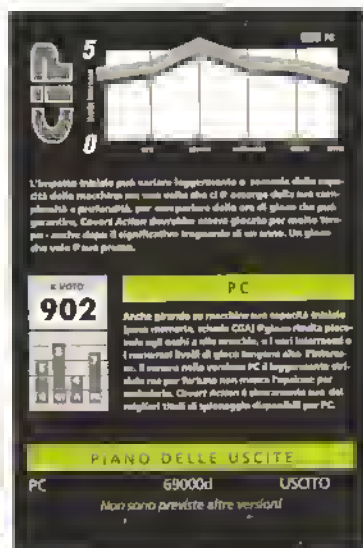
Infine, la sezione elettronica consiste nello studiare un circuito parzialmente assemblato collegato a una microspia telefonica o a un rilevatore e a numerosi allarmi. L'obiettivo è ovvio: collegare l'alimentazione alle microspia o al rilevatore senza far suonare un allarme. L'operazione va compiuta entro un certo periodo di tempo, scaduto il quale una guardia si accorgerà della presenza di Remington. È necessario mettere sotto controllo i telefoni per guadagnare preziose informazioni, mentre l'attaccare dei rilevatori alle auto si dimostra utile quando si insegue un sospetto.

Oltre a queste quattro sezioni principali, Covert Action contiene decine di scene addizionali, locazioni, azioni possibili e requisiti complementari che danno al giocatore notevoli possibilità tattiche. Queste azioni comprendono il piantonamento, grazie al quale si possono tenere sotto controllo edifici e persone sospette, e le fonti d'informazione, che consentono di aver accesso a documenti locali e internazionali, di smascherare agenti che fanno il doppio gioco o di accedere facilmente agli archivi criminali per raccogliere delle prove. Tutto il materiale raccolto viene conservato da un assistente con cui si è costantemente in contatto.

Ognuna delle organizzazioni incontrate disporrà di agenti e ramificazioni in tutto il mondo, cosa che rende i viaggi fra gli stati o anche fra i vari continenti di vitale importanza. Una volta raggiunta una nuova destinazione il gioco continua normalmente.

La complessità di gioco è diventata un sinonimo di Microprose, e *Covert Action* non fa eccezione. La vasta gamma di opzioni fornisce una profondità di gioco che raramente ci è capitato di vedere in giochi di questo tipo (basti pensare alla semplicità di *David Wolf Secret Agent*). La scelta fra quattro livelli di abilità, tre aree d'azione (Medio Oriente, Europa o America), tre organizzazioni criminali contro cui cimentarsi (spionaggio, criminalità internazionale e terrorismo) e oltre una dozzina di avversari (almeno sei dei quali coinvolti in ciascun crimine), fanno sì che *Covert Action* richieda parecchio del vostro tempo per essere completato.

All'esterno del nascondiglio della FLN pronti a "manomettere" qualche telefono

http://speccy.altervista.org/

Il nuovo gioco dell'ACTIVISION fa girare le sfere ai giocatori.

Correva l'anno 1986 quando un gioco dell'Atari chiamato *Marble Madness* faceva impazzire i giocatori in sala giochi (chi non se lo ricorda?). La protagonista era una biglia (originale) che doveva essere guidata attraverso i numerosi livelli di un labirinto isometrico. L'animazione e il sonoro erano gioia per occhi e orecchie e in poco tempo numerosi programmatori cercarono di portare l'idea sui computer di casa.

Probabilmente la migliore variazione sul tema (e ce ne furono tante) fu *Spindizzy*, scritto da Paul Shirley, che preferì realizzare un gioco più complesso della corsa contro il tempo rispetto al programma che l'aveva ispirato. L'azione si svolgeva su una mappa gigantesca formata da schermi collegati. Diabolicamente accattivante, il gioco iniziava in maniera difficile ma in compenso, dopo, diventava... impossibile!

Sfortunatamente, Spinny (come era chiamato dai fedeli ammiratori) non vide mai la luce sul 16-bit. Ora, per colmare questa lacuna, ecco arrivare il nuovo, migliorato *Spindizzy Worlds*! Il giocatore controlla una specie di giroscopio chiamato GERALD (Geographic Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device - un acronimo da poco, vero?) con l'intento di esplorare due sistemi planetari chiamati Easy e Hard.

Il sistema Easy contiene solo sei pianeti minori e un pianeta principale mentre Hard è formato da ventiquattro pianeti minori e da uno principale. Prima di poter entrare in quello principale è necessario esplorare completamente tutti i pianeti minori in qualsiasi ordine.

Ogni pianeta contiene diversi livelli di terreno isometrico scorrevole. Lo scopo principale consiste nel trovare la casella di teletrasporto che permetta a GERALD di trasferirsi al livello successivo. Di solito, questa casella si trova dietro una porta che può essere aperta solo dopo aver trovato tutti i cristalli presenti in un livello che si trovano (manco a farlo apposta) in posti inaccessibili. Dopo aver completato tutti i livelli, GERALD ha la possibilità di incrementare il punteggio in un livello Bonus prima di passare al pianeta successivo.

Per raggiungere alcune delle cime più difficili è necessario azionare alcuni interruttori il cui effetto deve essere scoperto a proprie spese. Tra le altre cose, gli interruttori, possono rimuovere dei blocchi, attivare degli ascensori o formare rampe e piattaforme dal nulla. Alcuni interruttori neutralizzano l'effetto di altri perciò devono essere attivati in un certo ordine per raggiungere la meta fissata. Per fortuna le finestre sul fondo dello schermo forniscono degli aiuti grafici alla soluzione degli enigmi.

GERALD è molto fragile: se cade da un'altezza ragguardevole o se tocca gli abitanti di alcuni mondi perde parte della sua energia. E naturalmente, una volta persa completamente si arriva al fatidico Game Over! Per fortuna i cristalli e le pillole aiutano il povero GERALD nella sua missione.

ATARI ST - Hmm questo mi ricorda qualcosa. Urge trovare i cristalli e uscire...alla svelta!

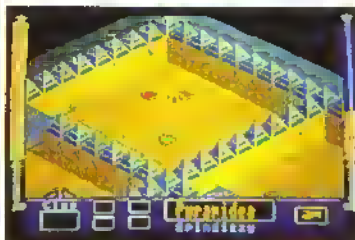
AMIGA — K VOTO **890**

ATARI ST — K VOTO **880**

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

AMIGA - Dentro una piramide nel mondo di Pyramidea. Ma come diavolo si esce?

Ah, ecco! Premendo il pulsante rosso si forma un'utile rampa che porta alla cella vicina. Su per la salita scivolosa e...

Acc... la mattonella rossa fa sparire la rampa! Per fortuna il pulsante rosso la riforma - ma a cosa serve quello verde?

Ah capito... forma una nuova rampa nella cella di partenza che conduce a un cristallo [illegible]

LA S(I)ERRA DELLE NOVITA'

Affrontiamo l'anno nuovo con i nuovi prodotti Sierra.

La Sierra è all'attacco di questo nascente 1991. Nuovi giochi e nuove collaborazioni con la Dynamix e la Game Arts. I titoli sono moltissimi e tra i più diversi. Dai nuovi episodi degli ormai affermati *King Quest*, *Hero Quest* e *Space Quest*, fino a nuovi concetti di gioco diversi ma sempre garantiti dalla giocabilità Sierra.

KING QUEST V

Il buon re Graham è ritornato. Roberta Williams, la creatrice di questa fortunatissima serie, continua la saga di *King Quest* con questo quinto, e probabilmente non ultimo episodio.

È passato un anno da quando la principessa Rosella è tornata dal suo viaggio a Tamir e la salute del re si è pienamente ristabilita.

Tutto sembra essere tornato tranquillo, ma le insidie sono sempre in agguato nel regno di Daventry. Il mago Mardock ha deciso di impossessarsi del castello e della famiglia reale e approfittando dell'assenza di Re Graham, fa sparire il castello e i suoi abitanti. Sarà compito del Re riuscire a salvare i suoi famiiari dalle grinfie del malvagio mago.

HERO'S QUEST II

QUEST FOR GLORY (HERO QUEST II)

Vi siete divertiti nel regno fantastico di *Hero Quest*? Bene, ora potrete portare il vostro eroe in un nuovo mondo di magia e mistero. Se nel primo episodio della serie il nostro personaggio si muoveva in paesaggi che ricordavano il medioevo europeo, ora lo scenario si sposta nel regno delle mille e una notte: l'Arabia.

Trial by Fire, questo è il titolo della nuova avventura, vi condurrà in un mondo magico popolato da centauri, ghoul, maghi, djinn, uomini sciacallo e molte altre pericolose creature.

La sfida è aperta! Ma voi siete sempre convinti di voler diventare eroi?

SPACE QUEST IV

La saga sembra non finire mai! E questo non può essere altro che un bene.

Roger Wilco questa volta sarà alle prese con gli 'squartatori del tempo' con uno stile di gioco che si differenzierà leggermente rispetto alle precedenti puntate della serie *Space Quest*.

Mark Crowe e Scott Murphy, i programmatori della forunatissima saga spaziale della Sierra, assicurano che in alcune parti lo scrolling sarà continuo e fluido a differenza delle precedenti versioni. A noi non resta altro da fare che aspettare l'uscita del gioco in delirante attesa.

JONES IN THE FAST LANE

Esiste forse un avventura più difficile della vita reale? Alla Sierra pensano di no, ed ecco nascere *Jones in the fast lane*, un boardgame su computer in cui da uno a quattro giocatori possono cimentarsi nel vivere da persone normali e riuscire a conquistarsi il successo desiderato.

La vittoria finale è data dai punti fatti da ciascun giocatore, che vengono determinati da importanti fattori che si vogliono raggiungere: felicità, carriera, soldi ed educazione.

Jones in the fast lane introduce un concetto nuovo per i giochi Sierra, ma che si preannuncia decisamente divertente.

OIL'S WELL

Oil's Well è stato prodotto per la prima volta dalla Sierra nel lontano 1982 solo per computer a 8-bit che funzionavano con cartucce.

Adesso è disponibile per i 16-bit e si prospetta un gioco molto divertente e di sicuro successo. Per chi non se lo ricordasse è una variazione sul tema di *Nibbler* con protagonista una trivella per il petrolio e tanti personaggi.

JONES IN THE FAST LANE

HOYLE'S BOOK OF GAME

I volumi Sierra sui giochi di carte sono diventati due. Dopo il primo nato, in cui era possibile misurarsi con i numerosi personaggi che hanno dato vita alle avventure Sierra, ora è disponibile anche la versione che permette di giocare i solitari, con 28 diversi tipi di giochi che promettono di tenere impegnati per lungo tempo.

RED BARON

La Dynamix si veste di rosso e mette le ali per volare e combattere tra i cieli di Francia.

Dopo l'uscita di *Wings*, sembra che le simulazioni aeree riguardanti i primi anni del 20° secolo siano diventate una miniera a cui i programmatori attingono per creare giochi sempre più perfetti. Aspettiamo l'uscita di questo *Red Baron*, inizialmente solo per PC, per rimetterci alla guida di quei gloriosi biplani.

STELLAR SEVEN

L'ennesimo conflitto stellare vedrà come protagonisti i possessori di PC. La Dynamix asserisce che *Stellar Seven* sia uno dei migliori giochi dinamici mai realizzati sui compatibili. Splendida grafica in 3D ed azione concitata, effetti sonori da capolavoro e una moltitudine di nemici da distruggere crediamo proprio che basti.

RISE OF THE DRAGON

L'anno è il 2056, e il personaggio è un investigatore privato del prossimo futuro. Il gioco combina elementi di fantascienza, azione, mistero, avventura e magia occulta, garantendo ai giocatori lunghi momenti (o dovremmo dire giorni) di drammatiche esperienze prima di giungere alla sospirata soluzione finale. Un altro gioco Dynamix che promette di diventare un acclamato successo.

FIRE HAWK

Il filone di *Thexder* si allunga, arricchendosi di questo seguito nel quale la giocabilità, ove possibile, è stata sensibilmente migliorata. La Game Arts (facente parte della famiglia Sierra) ripropone questo gioco arcade per la gioia dei fan del suo predecessore e per garantire ore di divertimento a coloro che fan non lo erano ma che lo diventeranno sicuramente giocando a *Fire Hawk*.

JONES IN THE FAST LANE

La Kawasaki Ninja. La velocità massima è di 275 km/h garantita dalla potenza di un motore di 1000cc. Personalmente preferisco la versione da corsa verde, ma non si può avere tutto.

MOTO DA GP

NOTE TECNICHE ULTIMATE RIDE

Moto
Vmax, GSX R1100, RC30, Ninja ZX10, FZR400, CBR 600

Sistema Grafico
Circuito in 3D a poligoni pieni con inclinazioni di 180° e sprite per gli oggetti al lato della pista e per gli ostacoli.

Giocatori
Uno o due giocatori
Nell'opzione a due giocatori c'è lo schermo diviso in due

Tracciati
12 circuiti: sei corse e sei sezioni su strada sparse nel mondo. Modificando la percentuale di colline, imprevisti, probabilità di pioggia, ecc. è anche possibile costruire percorsi personalizzati. Non c'è un vero e proprio editor di circuito ma una semplice sezione di impostazione del tracciato.

Ostacoli
Le moto avversarie durante le corse. Macchine della polizia, alberi, alci, canguri, pecore

Sulla griglia nel modo a due giocatori. La scelta di due tra i sei tipi di moto (da notare il contagiri, gli specchietti, ecc.) offre molta varietà

THE ULTIMATE RIDE - MINDSCAPE

Ultimate Ride della Mindscape ha 6 tipi di moto e dodici piste su cui correre. Metà dei percorsi sono presi da circuiti esistenti, scelti tra i più famosi del mondo: Brasile, Giappone Australia, Inghilterra e America (manca l'Italia). Gli altri sei sono delle corse su strada fatte su misura con condizioni meteorologiche e ostacoli tipici delle nazioni dove si svolgono le gare.

In Inghilterra, per esempio, piove molto e ci sono le pecore che attraversano la strada. In California il traffico è insopportabile con moltissime pattuglie di polizia stradale e spericolati skateboardisti.

La sezione su strada offre slalom divertenti per i piloti che amano aprire subito la manetta senza dover passare tutta la trafila delle qualificazioni.

La visuale è dal casco del pilota. Nella parte inferiore dello schermo si vedono anche i guanti del pilota e tutti gli strumenti della moto.

Ogni caratteristica della moto è riportata fedelmente sia dal punto di vista delle prestazione sia della grafica, con gli stop, il contagiri e il tachimetro.

I mitici specchietti laterali in azione! Per velocizzare l'aggiornamento dello schermo c'è anche un'opzione "specchietti intelligenti": funzionano solo quando c'è un pilota dietro di voi.

Vi piacerebbe guidare come quel pazzoide di Kevin Schwantz? Oppure imitare Luca Cadalora e Loris Capirossi? Sognate di cavalcare un missile a due ruote invece del vostro scassato Ciao? Le software house sono in pista per offrirvi il brivido delle curve a 200 km/h in piega a sfiorare le ginocchia sull'asfalto. K vi anticipa i due titoli più interessanti.

TEAM SUZUKI - GREMLIN

Diversamente da *Ultimate Ride*, *Team Suzuki* offre la possibilità di pilotare moto di una sola marca. Comunque, raggiungere una velocità di 300 Km/h con una 500cc non è male e vorrei sapere chi può resistere all'idea di correre sulla versione computerizzata (e tecnicamente accurata) del bolide di Kevin Schwantz.

Team Suzuki, l'ultima in ordine di tempo delle licenze motoristiche, offre al giocatore/pilota una simulazione molto realistica di una stagione agonistica del campionato mondiale classe 500.

Il metodo di controllo principale (ancora in fase di aggiustamento) è via mouse. Muovendolo a destra o a sinistra si inclina la moto, mentre muovendo il mouse avanti/indietro e premendo i pulsanti sinistro/destro si accelera, frena e cambia le marce.

Una volta che il giocatore ha iniziato a prendere confidenza con il mouse, è possibile diventare sempre più veloci, ma fino a questo punto - e sembra che ci voglia molta pratica - è frustrante non essere ammessi ai momenti più entusiasmanti del gioco a causa di un metodo di controllo così complicato.

Speriamo che la Gremlin inserisca nella versione definitiva un'opzione per il joystick e migliori il controllo via mouse.

In gara sono disponibili anche le 125 e le 250 e queste moto meno potenti sono leggermente più facili da controllare. La 125 ha un cambio automatico per i principianti.

Un pannello informativo (in alto a sinistra) contiene il tempo sul giro e il numero di giri che mancano alla fine. Ogni volta che tagliate la linea del traguardo la vostra posizione in gara lampeggia sullo schermo.

La velocità del 3D è veramente impressionante e il replay che vi consente di rivedere tutti i piloti che affrontano le curve più impegnative è molto spettacolare. L'unico interrogativo viene da come sarà alla fine il metodo di controllo.

Sulla griglia, prima che i pneumatici inizino a sgommare. Le prestazioni nel giro di qualificazione determinano la posizione sulla griglia di partenza

Il Replay. La visuale può essere alzata e abbassata e segue automaticamente l'azione. In alto a sinistra c'è l'indicatore dei giri e la vostra posizione

Beta Test

- Poligoni grafici veloci e superbi.
- Corse reali con sette piloti di classe mondiale.
- Straordinario replay televisivo.
- Opzione per il joystick
- Controllo via mouse troppo complicato

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	£24.99	Imminente
ST	£24.99	Imminente
PC	£29.99	In Sviluppo

NOTE TECNICHE TEAM SUZUKI

Moto:
Moto da Gran Premio 125/250/500cc del Team Suzuki

Grafica:
Poligoni guidati da sprite per il manubrio e il "cruscotto"

Giocatori:
Uno

Circuiti:
16 tracciati di tutto il mondo.

Ostacoli:
Sette altri piloti che corrono contro di voi.

Non state andando un po' troppo piano? Spingete avanti il mouse e scalate una marcia, diamine!

In corsa con le altre moto. Entrando in collisione si danneggia la moto, ma senza essere buttati fuori pista. Ma se esagerate avete chiuso!

Se un Lemming Bloccatore non interviene subito la percentuale di lemming morti sarà presto intollerabile. Meglio forse spazzarli via e ricominciare da capo.

LEMMINGS

Si placherà mai la grandinata di prodotti PSYGNOSIS? Evidentemente no. K indaga sui due più recenti.

La prima cosa che colpisce in *Lemmings* è l'ambientazione: totalmente diversa rispetto al consueto stile Psygnosis. Nessun scorrimento parallattico, nessuna trama complessa. *Lemmings* è giocabilità pura al 100%, con un sistema di interazione simile a classici rompicapo arcade come *Boulderdash*.

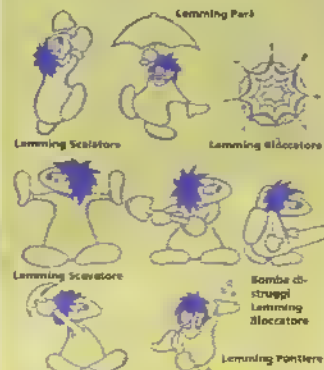
Invece di controllare un singolo protagonista, *Lemmings* offre al giocatore la possibilità di controllare uno qualsiasi dei centinaia di roditori presenti nel gioco, ognuno in grado di influenzare il comportamento

Lemmings nella versione a 2 giocatori. Scavare la diagonale può evitare molti problemi più avanti nel gioco. I Lemming Bloccatori in cima allo schermo evitano tragici annegamenti

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	49000	USCITO
ST	49000	USCITO
PC	49000	IN SVILUPPO

I Movimenti dei lemming

Ogni livello ha un numero limitato di azioni. È possibile ordinare a qualunque lemming di eseguire l'azione prescelta, tranne nel caso dei Bloccatori, che devono essere fatti esplodere dopo l'uso

Lemming Scalatore: si arrampica virtualmente su tutto. Supererà automaticamente la cima di un ostacolo per cadere dall'altra parte, quindi bisogna ricordarsi di trasformarlo in un...

Lemming Parà: Capace di sopravvivere anche alle cadute più perigliose grazie al fido ombrello.

Lemming Bloccatore: Blocca i lemming che gli stanno alle spalle costringendoli a cambiare direzione. Utile per impedire cadute in falò, burroni, ecc...

Lemming Pontiere: Costruisce ponti. Ognuno di loro porta uno caino che contiene 12 blocchi. Possono costruire ponti ovunque ma possono cadere dalle estremità del loro stesso ponte se non fate attenzione.

Lemming Scavatore: Possono scavare verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente. Continuano a scavare fino a quando emergono dall'altra parte dell'ostacolo o incontrano qualcosa di troppo duro per proseguire.

 http://speccy.altervista.org/

La perfida torre a senso unico! Meglio mandare uno scalatore in cima ed ordinargli di scavare una strada per gli altri.

del resto del gruppo.

I lemming si trovano ad affrontare situazioni sempre più pericolose e paesaggi sempre più ostili. L'obiettivo è di guidare il maggior numero possibile di animaletti fino all'uscita del livello.

Semplice? Per nulla. Quando la botola in cima allo schermo si apre i lemming iniziano a dilagarne fuori ad un ritmo controllabile ma non arrestabile. Quando toccano terra iniziano subito a correre in una direzione qualsiasi fino a quando qualcosa non li ferma. Nei livelli più bassi gli ostacoli sono relativamente innocui: muri che costringono i lemming a cambiare direzione. Più avanti però ci saranno conseguenze mortali per chi non riesce a contenere la marea di animaletti più che in fretta.

Essendo creature facilmente influenzabili, i lemming possono essere addestrati per compiere cinque azioni base. Queste azioni - se la situazione attuale lo permette - verranno eseguite immediatamente (vedi box).

Cliccando sull'icona Action il cursore del mouse si trasformerà in un'indicatore dell'azione prescelta ed il prossimo lemming ad essere selezionato eseguirà il compito prescelto.

Un radar nella parte bassa dello schermo mostra una vista completa del livello e segue i progressi di ogni lemming, mentre un altro indicatore mostra il numero di lemming salvati e uccisi.

OBITUS

È necessario riflettere bene prima di fidarsi di qualcuno. Questi tizi potranno non averne l'aspetto, ma sono dei "duri". State abbottonati...

Obitus è un racconto di magia, mistero e avventura in un mondo differente dal nostro. O, per lo meno, così ci dicono. A noi sembra più un'avventura dinamica divisa in tre livelli.

Il viaggio per questo regno strano ed incantato è diviso in stili di gioco distinti. C'è una sezione nella quale bisogna affrontare un labirinto in 3D con vista in soggettiva: mentre si arranca in foreste, segrete o brughiere lo schermo scorre verso il giocatore con uno dei migliori scrolling in 3D che si siano visti fin'ora.

Alcune sezioni ambientate nelle foreste sono piuttosto semplici da affrontare e presentano un normale scorrimento laterale: basta seguire il sentiero e lanciare frecce o pugnali alle creature malvagie in agguato. Nonostante vi siano oggetti da raccogliere od usare, questi livelli hanno soprattutto lo scopo di variare il ritmo del gioco offrendo un'alternativa ai labirinti.

Ci sono quattro castelli nel gioco, ognuno posto in una differente contea. I castelli rappresentano il terzo stile di gioco. Il personaggio si muove in un ambiente tridimensionale a schermo statico. I castelli sono farciti di trappole ed offrono una buona miscela di rompicapo ed azione.

Se la visualizzazione del gioco varia spesso, il metodo di controllo resta costante. Un pannello di stato e comando nella parte inferiore dello schermo offre una bussola, un inventario, una lista dei comandi e un "forzometro". Una mano controllata dal mouse fluttua in quest'aree ed opera la sezione dei comandi.

Accidenti, i Lemming però sono esauriti (forse li hanno inviati nel Golfo...). Bisognerà mettersi a scavare...

Nel castello. Uomini vecchi e saggi offrono ristoro mentre raccogliete pozioni ed oggetti.

Detti comandi permettono di raccogliere e lasciare oggetti, mangiare o dormire (recuperando così energia). È anche possibile parlare con gli abitanti dei boschi, con effetti vari.

Inevitabilmente un gioco di queste dimensioni richiede lunghi periodi di accesso al disco. I punti di accesso sono ai confini di ogni livello, e viene data al giocatore la possibilità di non abbandonare il livello stesso ma di restare nella stessa area. Questa opportunità dovrebbe evitare eccessive frustrazioni.

4D SPORTS BOXING

La MINDSCAPE si candida per il titolo di miglior gioco sportivo.

La boxe non è sport per tutti. È okey darsele di santa ragione quando si hanno avambracci grossi come prosciutti, ma tutto quel colluttorio antisettico e quelle matite emostatiche? No, grazie. Non fa per me.

Gli amanti della boxe non hanno molti appigli a cui attaccarsi per convertire alla causa i non appassionati. Infatti, benché abbondino i giochi di arti marziali, il trasferimento su monitor della nobile arte pugilistica ha avuto alti e bassi.

4D Sports Boxing, comunque, è da urlo. Con un'opzione si entra subito in azione oppure, se preferite un approccio più lento, è possibile guidare il proprio pugile negli allenamenti e scegliere gli avversari, comportandosi, per la maggior parte del gioco, come un manager/promoter.

A differenza di altri giochi di boxe, questo è interamente basato su poligoni. Le telecamere mobili danno una visuale chiara di ogni colpo e la moviola consente di vedere e rivedere i colpi più eccitanti alla velocità desiderata.

Dopo essere stati presentati dal Maestro di Cerimonia, entrambi i pugili si riscaldano e si dirigono al proprio angolo. Al suono del gong, si lanciano/passeggiano/trascinano al centro del ring (dipende dalla categoria) e inizia l'incontro.

Sono disponibili proprio tutti i colpi: montanti, diretti, ganci, ganci d'incontro, pugni alla nuca. Si può lavorare alla figura, spingere l'avversario alle corde e persino saltargli addosso mentre sta arrancando al tappeto.

Si possono fare esibizioni a piacere e sfidare chiunque, anche il Campione del Mondo, avendone il coraggio. I tornei, invece, sono un altro discorso: si incontrano solo pugili di tre posti in classifica più alti o più bassi. La preparazione per ogni incontro può durare anche tre mesi. Per battere avversari più forti, sarà necessario lavorare al sacco. Se l'avversario ha un buon gioco di gambe, bisognerà allenarsi alla corda.

4D Sports Boxing offre molto sia agli amanti che ai non amanti della boxe.

Il pugile sulla destra dello schermo è in difficoltà. È il momento di piazzare un montante micidiale

IBM PC	L59000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Dragon Breed assomiglierebbe un sacco a *R-Type*, se non fosse per un particolare elemento. Le possibilità di riuscita sono infinitesimali. I potenziatori che si possono raccogliere offrono materiale offensivo sempre più letale. E c'è il mostrone da distruggere alla fine di ogni livello.

È quindi chiaro che la presenza di un nuovo interessante elemento è quantomeno essenziale. Nel caso di Dragon Breed l'ingrediente aggiuntivo è la micidiale coda del drago che cavalcate.

In un certo senso ci si può dimenticare lo schema di gioco standard dei potenziamenti, mentre ci sono nuove manovre da imparare. La coda del drago serpeggia per lo schermo ed è impervia agli attacchi dei nemici. Uccide la maggior parte degli alieni solo toccandoli, e infligge pesanti danni anche ai cattivi più resistenti.

Il giocatore che facesse l'errore di giocare secondo il solito stile immediato degli sparatutto non avrebbe vita lunga. Il volume di alieni o di colpi sparati contro il

Bisogna volare al di sotto di questa grossa bestiaccia. Lanciare uno sputacchiere contro le stelle atancioni dovrebbe aprirci un po' di più la strada

La fine del livello 2. Sparate agli occhi per passare. Una pioggia di stelline apparentemente innocenti ma mortali cade sul drago.

DRAGON BREED

La stirpe dei draghi! La ACTIVISION quasi si scotta nella fretta di lanciare il suo ultimo gioco lanciafiamme!

protagonista presenti sullo schermo è tale che non può essere evitato, non c'è abbastanza spazio. Invece dovete continuamente far schioccare la coda per togliere di mezzo i cattivi e i loro proiettili come una specie di pulizie di primavera apocalittiche. Persino la testa del drago uccide i nemici al contatto.

Tutta questa potenza distruttiva rende il giocatore completamente invincibile per circa dieci secondi, sino a che non ci si rende conto di quanto sia vulnerabile chi sta in sella al drago. Basta un solo colpo, o un solo alieno, e per lui è finita. È questo bilanciamento tra vulnerabilità e potenza omicida che rende la guida del drago una gioia e un dolore allo stesso tempo. Il drago di base, senza alettoni o gagliardetto dell'inlor, è fornito di colpi singoli e ben poco d'altro. Arrostendo una delle arpie blu che svolazzano di tanto in tanto si ottiene un potenziatore; questo modifica le capacità del drago (vedi il box "Test dell'alito"). Non c'è bisogno di dire che ciascuno di essi è più o meno utile in ogni quadro.

Tenendo premuto il pulsante di fuoco si forma una

IL TEST DELL'ALITO

I bonus nel corso del gioco aumentano le capacità del drago. Eccoli qua:

ROSSO: Ora il drago spara fiammate. Premendo rapidamente il pulsante di fuoco si crea una lunga fiammata che parte dalla bocca del rettile. Non male, ma richiede una notevole abilità col pulsante. È utile solo nei livelli orizzontali.

BLU: Si possono unire le estremità del drago formando un anello, ma il cavaliere rimarrà nella parte esterna dell'anello, esposto ai colpi. Ogni volta che si spara, cade un mortale liquido blu dal... ehm... dall'estremità del drago. Non male, ma lascia il cavaliere in una posizione vulnerabile.

ARGENTO: Ogni volta che si spara, si creano piccoli draghetti che si precipitano su ogni nemico presente sullo schermo.

ORO: Si può unire ancora una volta il drago, ma ora il pilota rimane all'interno. Molto sicuro. Raccogliendo gemme particolari si aumenta la potenza di determinati bonus, che offrono fuoco ad otto direzioni, colpi rapidi, ecc.

IL VOTO

720

ATARI ST

Lo scorrimento è molto buono, ma i movimenti di alcuni sprite lasciano un po' a desiderare. Gli ultimi livelli presentano fondali molto elaborati e diventa difficile vedere i nemici più piccoli avvicinarsi. La natura del gioco vi fa venir voglia di riprendere subito la battaglia, ma c'è una pausa piuttosto irritante (anche se breve) tra una vita e l'altra e ciò rallenta l'azione.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
C64	L19500 • L25000d	USCITO

Alla guida di un drago standard nel livello 3. Le possibilità di sopravvivenza qui sono minime e le postazioni montate sul soffitto sparano e più non posso.

grossa palla di sputo di drago nella bocca della bestia del giocatore. Lasciando andare il pulsante questa verrà lanciata e demolirà praticamente qualsiasi cosa si trovi sul suo percorso.

Quando si perde una vita, con essa se ne vanno anche tutti i potenziatori. E qui il gioco diventa piuttosto frustrante. Senza almeno un'arma addizionale, alcuni livelli sono praticamente impossibili. Si viene completamente circondati dagli avversari e la quantità di colpi in arrivo è insopportabile.

Ammesso che abbiate voglia di farvi continuamente rimandare all'inizio del livello o che abbiate sufficiente pazienza per imparare a controllare i movimenti della coda, potreste trovarlo soddisfacente, ma sospettiamo che la maggior parte dei giocatori si sentirà troppo frustrata per caricarlo di frequente.

http://speccy.altervista.org/

ROGUE TROOPER

La KRISALIS presenta una visione dalla pelle blu

Nu-Earth era un tempo una bellissima gemma verde e blu al limitare della galassia. Poi scoppiò la guerra fra i Nort e i Souther. Mentre le due opposte fazioni si scontravano per ottenere il dominio del pianeta, Nu-Earth diveniva un desolato deserto. L'atmosfera, inquinata dai batteri e dai prodotti chimici, diventò una nebbia mortalmente velenosa.

Gli scienziati southei svilupparono la Fanteria Genetica - guerrieri dalla pelle blu capaci di sopravvivere sulla superficie sconvolta del pianeta senza tute protettive. Ognuno di essi possedeva un Bio-Chip impiantato nel cervello. Se un fante veniva ferito a morte il chip poteva essere rimosso e reinserito in un nuovo corpo, preservando così la preziosa esperienza e l'allenamento praticato.

La salute di Rogue viene indicata dalla quantità di sangue che gli sporca la faccia (in alto a destra sul pannello di controllo). Abbiamo rubato un fucile e ora possiamo rispondere al fuoco a distanza più a lungo.

Tragicamente, un generale southei divenuto traditore ha informato i Nort di un imminente attacco di fanti, e questi sono stati quasi tutti massacrati. Solo Rogue è sfuggito alla morte, salvando i Bio-Chip di tre suoi compagni: Gunnar, Bagman e Helm. Rogue viene catturato dai Nort, che gli requisiscono l'equipaggiamento. All'inizio del gioco, Rogue è appena evaso dalla sua cella...

A CACCIA DI TESTE

Il gioco si divide in quattro livelli. Nel livello 1 lo schermo scorre mentre si guida Rogue visto di profilo nelle prigioni dei Nort alla ricerca delle proprie attrezzature (un fucile, uno zaino e un elmetto nei quali sono inseriti rispettivamente Gunnar, Bagman e Helm), di indizi sull'identità del traditore e, infine, di una nave con la quale tornare nei territori southei.

Lo schermo del negozio - Bland e Brass hanno pochi scrupoli e conviene stare all'occhio.

Sino a che non si trova un'arma bisogna eliminare i droidi e le truppe nemiche che bloccano la strada con pugni e calci.

Bisogna portare a termine alcuni compiti prima di ottenere l'accesso ad alcune parti della base. Un esempio particolarmente cruento di ciò è l'analisi della retina - non la si può passare sino a quando non si trova una testa tagliata in una infermeria e la si usa per ingannare l'analizzatore!

I terminali del computer devono essere perquisiti per trovare delle schede magnetiche e altri oggetti utili, e si devono inoltre spostare alcuni interruttori per disattivare pavimenti elettrificati e cose simili. Una volta trovati, i Bio-Chip lampeggeranno sul pannello di comando nella parte bassa dello schermo se possono rendersi utili. Per esempio, una parte della base è nel buio più completo e Helm si metterà a lampeggiare. Selezionandolo mediante i tasti-funzione attiverà un visore agli infrarossi per aiutarci a vedere al buio.

Nel livello 2 la visione passa a un 3D in stile *Space Harrier*. Si guida una navicella Nort rubata all'inseguimento del comandante della prigione. Il veicolo del giocatore è bersagliato costantemente da navicelle Nort e basi a terra. Sparate a più non posso.

I compagni su Bio-Chip di Rogue urlano di tanto in tanto avvertimenti riguardanti le navi in avvicinamento. Se si sopravvive abbastanza a lungo alla fine si raggiungerà la nave del comandante - bisogna riempirla di plasma sino a che non esplode. Dal relitto si potrà recuperare un'apparecchiatura che permetterà di volare in territorio southei.

All'inseguimento del Comandante. Volando, si può far diventare trasparente la propria navicella per vedere con più facilità la contraerea nemica. Questa sezione alla *Space Harrier* è la parte più debole del gioco.

Poi si incontrano Bland e Brass, rappresentanti di sistemi addizionali per astronavi ribelli. Sfruttando i punti guadagnati sparando ai Nort si possono acquistare apparecchi speciali per il proprio veicolo! Il livello 3 è simile al 2, solo che l'azione ha luogo al di sopra del territorio southei, infestato dal gas allucinatorio "Tessitore di Sogni" - attenzione agli elefanti rosa!

Livello 4 e finalmente si è arrivati alla base souther. In uno stile simile a quello del livello 1, si devono portare le proprie prove all'alto comando - e si arriva proprio mentre i Nort stanno attaccando in forze la base...

il voto

795

AMIGA

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	USCITO
AMIGA	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

CHI È ROGUE TROOPER

Il protagonista di questo gioco è uno dei personaggi dei fumetti più famosi in Inghilterra - le sue avventure vengono infatti pubblicate sulla vendutissima rivista *2000AD*, recentemente risorta. Come tutti i personaggi pubblicati su questa rivista (fra cui Judge Dredd e Nemesis the Warlock), Rogue Trooper non è legato a un autore particolare e le storie che lo vedono protagonista sono molto eclettiche sia in termini di grafica che di trama.

Durante il Salone dei Comics tenutosi a Lucca in settembre, si è parlato molto di una possibile edizione italiana dei personaggi di *2000AD*; è possibile che entro un paio di mesi venga pubblicato ad esempio il cofanetto degli "Archivi Criminali di Judge Dredd", che contiene quattro volumetti nelle cui appendici compaiono anche storie di Rogue Trooper.

Nel 21° secolo le guerre verranno combattute con Caccia Tattici Avanzati. E il terreno sarà simile ad una scacchiera. Inverosimile? Non dopo aver giocato con *ATF II*.

Programmi che sventolano la bandiera di 'azione e strategia' generalmente si trovano a disagio nel mondo dei giochi. Il loro tentativo di soddisfare sia gli amanti degli sparatutto che gli appassionati di giochi di strategia generalmente si risolve in un gioco deludente a metà strada tra i due generi.

ATF II sicuramente non risolve completamente questo problema, ma si avvicina molto alla strada ideale. Lo scopo del gioco, per una volta piacevolmente semplice, consiste nell'effettuare incursioni di varia natura in territorio nemico e di ritornare sani e salvi alla base.

Prima e dopo ogni missione vengono analizzate la forza e la natura degli avversari, insieme alla prestazione del giocatore nel corso della missione appena conclusa. Il successo della missione influisce sull'andamento generale della guerra. Un'attacco fallito lascierà un gran numero di avversari pronti a combattere contro l'esercito meccanizzato alleato.

La missione inizia nell'hangar. Qui sono a vostra disposizione i missili necessari (aria-aria e terra-aria), le munizioni per i cannoncini e, naturalmente, il carburante.

Il decollo avviene accelerando con il mouse e tirando indietro il joystick. Un gran numero di indicatori mostra tutte le informazioni necessarie per la missione. Un apparato di comunicazione collega il pilota con la base a terra garantendo informazioni continue ed aggiornate. I dati più importanti sono la posizione e la distanza dall'obiettivo successivo. Quando un bersaglio è stato localizzato basta seguire le indicazioni che appaiono sul display HUD per essere guidati su di esso.

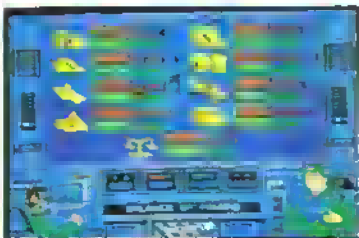
Fase d'armamento: equipaggiate il vostro caccia tattico di missili, munizioni e carburante prima di decollare.

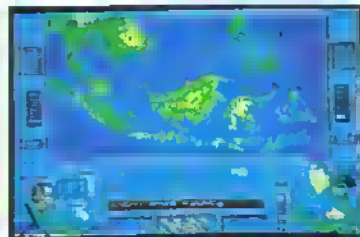
Seguendo uno stile simile a quello utilizzato sull'originale *ATF*, il terreno è rappresentato come una scacchiera con sprite che raffigurano gli aeroplani in avvicinamento. Mentre lo scorrimento in 3D è ragionevolmente fluido, la definizione degli sprite lascia un po' a desiderare e consiste solo nell'immagine dell'aereo in volo piano e nelle immagini dell'aereo inclinato a destra e a sinistra.

La natura del gioco è tale che durante la maggior parte del tempo di volo ci si limita a spostarsi da un obiettivo all'altro o verso la base. Gli scontri aerei che avvengono durante il gioco servono unicamente per disturbare il giocatore e deviarlo dalla rotta principale.

Il cannoncino di bordo permette di abbattere la maggior parte degli aerei nemici ma utilizzare qualche missile aria-aria può rivelarsi una scelta saggia perché inseguono il bersaglio autonomamente permettendo al giocatore di virare ed attaccare contemporaneamente un altro obiettivo.

Altri problemi vengono forniti dalle installazioni antiaeree. Una sirena ed un messaggio lampeggiante avvisano dell'arrivo di un missile terra-aria. Tramite il mouse si attiva il dispositivo di disturbo. Se questo dispositivo viene danneggiato durante la missione è comunque possibile evitare il missile tentando manovre improvvise.

La posizione e la direzione dell'aereo vengono rappresentate da un'icona nera raffigurante un aereo in miniatura su una mappa strategica. La mappa mostra anche la posizione dei jet avversari e di oggetti che si trovano sul terreno, come i carri armati. Più vicini ci si trova al bersaglio, più intenso diventa l'apparato difensivo. Completato uno stadio della missione, l'aereo può dirigersi verso la base per le riparazioni e il rifornimento di armi e carburante.

L'equilibrio delle potenze: le barre verdi indicano le forze alleate, le altre il Pericolo Rosso...

Il grosso problema di *ATF II* è che il gioco non ha un pubblico definito. Gli strateghi incalliti non troveranno molti elementi per tenere desta l'attenzione, mentre gli altri saranno annoiati dai lunghi tempi di volo tra una scena d'azione e l'altra.

Uno sguardo sulla situazione strategica. I diversi colori indicano le postazioni alleate e nemiche.

Nemico a ore dieci! Il fido cannoncino è pronto ad entrare in azione...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L 59000d	USCITO
AMIGA	L 59000d	USCITO
IBM PC	L 59000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

BLITZKRIEG MAY 1940

La IMPRESSIONS mette la storia nelle vostre mani.

Lo schermo è in modo "grandangolo". Potete zoomare su qualsiasi sezione per vedere in maggior dettaglio.

[illegible]

AMIGA

805

[illegible]

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

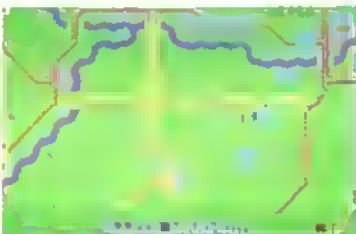
Il 10 maggio 1940 l'armata tedesca si lanciò all'attacco dei Paesi Bassi e della Francia. Il piano consisteva nell'attirare gli Alleati nella difesa del Belgio mentre nello stesso tempo la parte più consistente dell'armata tedesca si scatenava nelle Ardenne, attraversando la Mosa e puntando dritto sulla Manica. Questo doveva dividere le forze alleate tagliando fuori le forze settentrionali.

Il piano ebbe in gran parte successo e nel giro di una settimana gli Alleati dovettero ritirarsi. Il corpo di spedizione britannico decise di abbandonare Dunkerke il 25 maggio ed il 14 giugno Parigi cadde nelle mani di Hitler.

Il più importante fattore di questo successo fu dovuto alla rapidità con cui si mossero le forze tedesche e a questa nuova forma di guerra meccanizzata fu dato il nome 'Blitzkrieg' (Guerra Lampo). Nel 1990 abbiamo tuttavia una seconda possibilità di cambiare il corso della storia grazie alla Impressions vi offre l'opportunità di respingere Adolf Hitler (opzione 'Maggio 1940') o di ripeterne il successo (opzione 'Blitzkrieg').

La maggior parte del gioco viene giocata su di una grande mappa che scorre nelle quattro direzioni, raffigurante la Francia e i Paesi Bassi. Inoltre sono indicati i principali fiumi e le vie di comunicazione. Le vostre armate sono raffigurate da icone quadrate rappresentanti le forze a vostra disposizione. Differenti colori contraddistinguono ciascuna delle armate, che comprendono divisioni corazzate (carri armati e blindati), artiglieria e fanteria ed inoltre unità di fanteria motorizzata (munita di camion di trasporto).

Ciascuna unità ha un valore percentuale mediante il quale viene determinata la capacità di combattimento. Tali valori dipendono dal tipo di unità e dal terreno su cui si svolge il combattimento. Nel caso la valutazione di un'unità dovesse scendere al di sotto del 45% questa verrà sciolta e combinata con un'altra unità della stessa arma.

Il terreno influenza anche il movimento, richiedendo un certo numero di punti di manovra a seconda della tipologia dello stesso. Una divisione corazzata ad esempio ha dodici punti a disposizione, mentre la fanteria soltanto sei.

I movimenti delle truppe vengono mostrati in primissimo piano. Qui non c'è lo stile di visualizzazione topografica di UMS ...

Il gioco può essere giocato interamente con il mouse o con la tastiera (a propria scelta) ed ha tre livelli di difficoltà. Un buon numero di opzioni sono disponibili ad ogni turno di gioco. La più importante di tutte è quella di impartire degli ordini, nel corso della quale potete visionare lo stato delle vostre truppe, degli obiettivi e degli ordini correnti per ciascuna unità.

Sono inoltre presenti le opzioni Movimenti strategici e Riserve, per mezzo delle quali potete approvvigionare le truppe e alzarne il morale oltre ad inviare rinforzi alle armate ridotte a meno di sei unità.

Le unità possono essere influenzate in vari modi. Per esempio, ogni armata può avere tre tipi di atteggiamenti strategici: attacco, difesa e libera iniziativa. Sebbene tali ordini non siano ordini diretti, influenzano profondamente le decisioni dei comandanti. Spesso i vostri subalterni vi faranno qualche commento, dandovi consigli, informazioni o richieste di rifornimenti, aspettandosi da voi l'organizzazione dei rinforzi. I rinforzi dipendono dal tipo di vie di comunicazione disponibili, la cui tipologia influenza il flusso dei rifornimenti.

Il combattimento avviene quando vi trovate adiacenti ad un'unità nemica, e venite informati delle perdite per mezzo di valori che mostrano il nuovo stato dell'unità. Oltre ai fattori sopra menzionati, il morale gioca una parte molto importante migliorando gli esiti dei combattimenti fino al 30%.

La grafica è funzionale e serve bene al suo scopo essendo chiara e logica, benché si sarebbe potuta rendere un po' più presentabile facendo un miglior uso dei colori.

Blitzkrieg May 1940 è un buon titolo e, diversamente dai wargame dell'ultima generazione, risulta anche facile da giocare. Questo lo rende adatto al giocatore più inesperto, che desidera fare lo stratega senza dover per questo indossare l'elmetto e scavare trincee davanti a casa. Per il soldato di professione invece, lo scenario e la sua implementazione risultano troppo limitate e persino con tre livelli c'è appena sufficiente varietà per poterva trattenere al fronte.

AMIGA - Ooh, le mie sfuse! Questo terreno accidentato non fa certo bene alle parti basse (delle macchine, ovviamente)!

Ruba le gomme, la PSYGNOSIS ruba le gomme...

In un mercato pieno zeppo di giochi di guida, per ottenere un minimo di impatto bisogna realizzare qualche cosa di veramente nuovo o come minimo una cosa normale ma fatta molto meglio. La variante di Nitro sta nell'azione vista dall'alto, con la macchina del giocatore bloccata al centro del video e la strada e lo scenario che scorrono per seguire l'azione.

AMIGA - Lo schermo delle opzioni fra una gara e l'altra. Cambiate o migliorate le vostre auto o fate entrare in gioco i vostri amici. Qui l'onnipresente signor AAA si iscrive alle corse successive.

ATARI ST - Malefici camionisti! Occhio a quel TIR, ragazzi!

Lo scopo del gioco è semplice - superare per primi il traguardo in più di 32 gare e vincere abbastanza punti da essere nominato Campione dei Campioni! Le gare hanno luogo su quattro tipi di terreno differenti: città, boscaglia, deserto e - più pericoloso di tutti - apocalisse. Prima di ogni gara il giocatore ha la possibilità di scegliere quale auto guidare fra una gamma di tre: Formula 1, sportiva o turbo buggy, ciascuna con i suoi pro e contro.

Se si è riusciti a raccogliere del denaro nel corso della gara si ha la possibilità di acquistare degli extra, quali una migliore aderenza o una velocità massima più elevata. È essenziale mantenere al massimo il livello del carburante - se finisce bisogna ricominciare il Campionato! Una volta fatte tutte le selezioni, si passa finalmente alla gara.

In ogni corsa ci sono quattro automobili. Possono partecipare tre giocatori, due al joystick e colui che estrae il fiammifero più corto alla tastiera. Il computer prende il volante di ogni veicolo 'orfano'. I comandi non potrebbero essere più semplici - sinistra e destra fanno sterzare la macchina, il pulsante di fuoco la fa accelerare e leva in avanti attiva il turbo, sempre che ne abbiate uno.

Una volta che si accende la luce verde si parte, sgommando sulle curve a gomito e lottando strenuamente con gli altri per andare in testa. Impattare sulle altre auto, sui coni stradali o sulle rovine che si trovano sul percorso rallenta l'auto, mentre le macchie d'olio fanno slittare. I bonus, quali il denaro o gli acceleratori turbo, sono allegramente sparpagliati qua e là e bisogna passarvi sopra per raccoglierli.

Ogni tanto la strada termina senza preavviso e bisogna guidare disperatamente in fuoristrada per scoprire dove continua il percorso! Un'ulteriore caratteristica è che ogni quattro corse si gareggia di notte. Lo scenario è buio pesto tranne che per un cerchio di luce gettato dai fari delle quattro auto e per gli occhi luminosi dei gatti in mezzo alla strada.

Alla fine della gara il giocatore riceve punti bonus a seconda della posizione ottenuta. Se ci si ritrova con il punteggio più alto una volta terminate tutte le gare si ha vinto il Campionato - congratulazioni! Ma sappiate che non sarà tanto facile. Nelle partite in solitaria le auto guidate dal computer sono molto aggressive, anche se quando si corre in più giocatori perdono stranamente terreno, tanto che la gara diventa fra amici più che contro il computer.

Purtroppo l'opzione multigiocatori non è tanto divertente quanto guidare da soli - i partecipanti che non riescono a stare al passo con lo scorrimento della pista vengono spostati in avanti e penalizzati con la perdita di carburante, il che è fastidioso poiché chi si trova in testa deve guidare lungo il bordo dello schermo, senza riuscire a vedere in tempo le curve e gli ostacoli in arrivo.

Alla Psygnosis hanno per le mani un bel gioiello. Il gioco è semplice da affrontare e incredibilmente giocabile. Gli avversari non sono stupidi e ci sono un sacco di finezze che rendono un piacere giocare con questo programma. Ci sono alcune differenze significative fra le versioni Amiga e ST (vedi i box delle versioni), ma lo schema di gioco fondamentale è lo stesso ed egualmente godibile. Schiacciate a fondo l'acceleratore - ora!

http://speccy.altervista.org/

La scacchiera base di *Ishido*

ISHIDO

La ACCOLADE torna dall'Oriente con un nuovo solitario

Ishido si gioca su una scacchiera divisa in 96 quadrati, in ognuno dei quali si può posizionare una pietra scelta a caso dall'infido computer tra un set di 36 diverse per forma e per colore.

Lo scopo del gioco è di posizionare sulla scacchiera il numero più alto di pietre rispettando delle regole molto rigide che rendono *Ishido* un gioco formidabile: quando inizia una nuova partita, il giocatore deve mettere una pietra sulla scacchiera dove ne sono già poste sei: ma attenzione, perché può posizionarla solo vicino ad un'altra uguale per colore o per forma - ci sono 6 diverse forme e 6 colori. Quando invece si vorrà posizionare una pietra accanto ad altre due, questa dovrà avere lo stesso colore di una e la forma dell'altra; quindi posizionarne una quarta sarà ancora più difficile, perché dovrà avere il colore di una e la forma delle altre due, o viceversa. Ma il massimo dell'abiezione è una 'Four-Ways', cioè posizionare una quinta pedina tra quattro pietre: deve essere uguale a due pietre per il colore e alle altre due per la forma.

Quando si finiscono le 72 pietre in dotazione o non esistono possibili combinazioni per posizionare la pedina successiva, termina la partita e vengono attribuiti i punteggi, in base al numero di pedine utilizzate e al tipo di combinazione. Per immortalare le proprie gesta, si può salvare su disco il punteggio, purché riesca ad entrare nella 'Hall of Fame'.

Come ogni solitario che si rispetti, *Ishido* ha molte opzioni che ne aumentano la giocabilità: si può giocare in coppia, posizionando una pietra a testa, oppure organizzare un torneo con diversi partecipanti, o sfidare il timer in una lotta all'ultimo secondo.

Se nelle prime partite si incontra qualche difficoltà, si rivela utile l'opzione che consente di vedere tutte le possibili posizioni in cui può essere messa la pietra successiva, oppure si può assistere ad una partita giocata dal computer, che mostra come esso decida dove mettere le pietre.

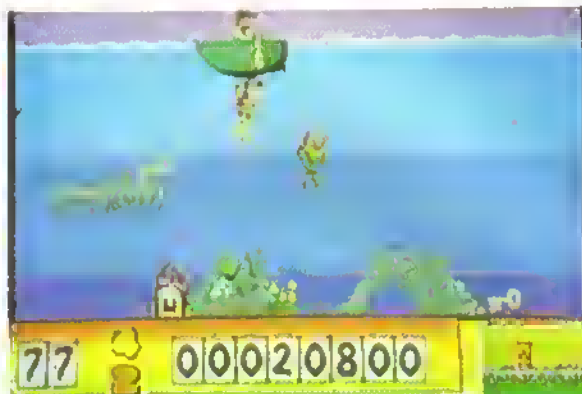
Inoltre, per variare un po' l'ambiente, si possono scegliere otto diversi set di pedine, o crearne, con un apposito 'Stones Editor' incluso nel programma, un set personalizzato. Anche la scacchiera può essere sostituita, sia da una delle otto incluse in *Ishido*, sia disegnandone una personale con un qualsiasi programma grafico (come il *DeLuxe Paint*, per intenderci).

Per rendere ancora più 'orientale' il clima di *Ishido*, è stato incluso un oracolo, che, quando (o meglio, se...) riuscite a completare un 'Four-Ways', risponde a delle domande filosofiche sul gioco, come 'troverò la fontana della gioventù?' o 'Qual è il miglior sentiero per la mia vita?', analizzando il tipo di combinazione delle pietre usate, secondo il 'principio della sincronicità' degli eventi.5

 http://speccy.altervista.org/

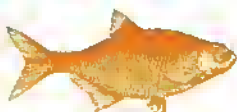
Anche per un uomo non è facile mantenere il savoir-faire di Sean Connery sott'acqua - figuriamoci per un pesce! Un momento prima sta cercando di sedurre una razza alquanto sexy e quello dopo si trova ad affrontare il malvagio Blowfish, capo della S.H.A.R.K., che minaccia il mondo con uno dei suoi soliti ricatti. Un solo errore e si rischia di fare la figura dei tonni finendo magari prigionieri nelle mani del perfido Capitan Findus!

La domanda che sorge spontanea è: siete abbastanza arditi da guidare James Pond attraverso dodici pericolose missioni di azione frenetica? Benissimo, allora andiamo avanti (in fondo siamo pesci o caporali?)

LA MISSIONE: il giocatore veste i panni (o le pinne?) di James Pond. Lo scopo del gioco consiste nel guidarlo attraverso lo splendido scenario acquatico dotato di ottimo scorrimento fluido multidirezionale con semplici colpetti di joystick. James non è un anfibio ma, in caso di necessità, può saltare fuori dall'acqua e atterrare sulle piattaforme in superficie. Naturalmente deve essere veloce - ogni secondo fuori dall'acqua diminuisce la sua energia.

ATARI ST - Delle aragoste nei guai. Questo sembra proprio un lavoro per...James Pond!

AMIGA - Niente bombe! Trovate i pesci e guidateli al sicuro.

Tutti a pescare nel torbido! Ma abboccherete all'esca della MILLENIUM?

JAMES POND
UNDERWATER AGENT

Ma attenzione! James non è solo. L'acqua brulica di una folta varietà di abitanti che vanno dal pesce che toglie energia al polipo che libera dell'inchiostro (che rende brevemente nero lo schermo se James lo tocca). James è dotato di tre vite e può difendersi lanciando delle bolle che intrappolano i nemici. Se le bolle vengono fatte scoppiare l'avversario si trasforma in un succulento bonus che deve essere raccolto.

Questi bonus, insieme ad altri che si trovano sul fondo marino, di solito incrementano il punteggio ma talvolta migliorano le abilità di James o diminuiscono la sua energia. Piccole gallerie nelle pareti rocciose conducono a stanze bonus contenenti valanghe di punti e oggetti interessanti. Alcune stanze contengono anche delle lettere - basta comporre la parola JAMES POND per ottenere un mega bonus!

Comunque, James deve fare qualcosa di più che nuotare di schermo in schermo intrappolando avversari e raccogliendo tesori. All'inizio di ogni livello gli viene assegnata una missione da completare prima di guadagnare l'accesso al livello successivo. Se James ha tempo può migliorare il minimo richiesto per il completamento del livello e guadagnare dei punti bonus. La velocità è essenziale - se il tempo limite finisce e la missione non è stata completata James viene 'pensionato' da un pesce-killer che gli toglie tutta l'energia.

Le missioni, di chiara ispirazione 'verde', sembrano abbastanza varie (trovare le chiavi per liberare delle aragoste prigioniere, recuperare il tesoro di Atlantide, trovare della dinamite da piazzare alla base di un impianto che perde olio) ma si riducono tutte a portare un certo numero di oggetti da un posto all'altro. E siccome James può solamente portare un oggetto alla volta tutto si risolve in un lungo (talvolta noioso) andirivieni.

AMIGA - Cercano il petrolio anche nei giochi adesso! Qui James Pond deve trovare la dinamite per far saltare i trivellatori!

[illegible]

AMIGA — IL VOTO: 780

[illegible]

ATARI ST — IL VOTO: 765

[illegible]

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

PRO: la presentazione è eccellente, il suono e la grafica ottimi, la giocabilità elevata. Ottimo lavoro di programmazione.

CONTRO: ogni livello assomiglia un po' al successivo perciò non si sente il bisogno di vedere quali sorprese riserva il nuovo livello.

ANALISI FINALE: inizialmente è davvero divertente ma la natura ripetitiva del gioco rappresenta il suo punto debole.

http://speccy.altervista.org/

HORROR ZOMBIES
FROM THE CRYPT
VEDI! il sangue
PROVA! il terrore
SENTI! le urla
Evil that knows no bounds!
COSI' TERRIFICANTE DA FARTI DESIDERARE DI TROVARTI ALTROVE!
WITH NEW TRUE-LIFE COLOUR
LEADER
AN ASTRALVISION PRODUCTION FROM MILLENNIUM
STARRING ROCK E. HEADSTONE DIRECTED BY TERRY FIED INTRODUCING CARLTON CRINGE
HORROR
HORROR
HORROR
Atari St
AMIGA
IBM PC e compatibili
MILLENNIUM
Millennium, Chancery House 107 St Pauls Road, London N1 2NA

SI ACCENDE IL CDTV

A solo un mese o due dal lancio, reportage di K sul software CDT...

THE CULT OF THE SEVERED HEAD

La CRL si tuffa nel macabro

Con una notevole prontezza di riflessi la CRL ha battuto sul tempo la maggior parte degli editori di software sviluppando l'utility EGADS, ribattezzata più tardi DUNE. Il sistema consente al progettista di costruire la sceneggiatura e sviluppare lo scenario di un hypergame (vedi K16) su CD o computer senza che sia necessaria alcuna abilità di programmazione. Il lavoro consiste nel legare insieme diversi file audiovisuali in modo da creare uno scenario che viene controllato tramite pulsanti - aree dello schermo che danno accesso a nuove sequenze ed effetti. Si combini tutto questo con l'uso delle icone e delle sequenze animate e, in teoria, si potrebbe metter assieme un progetto abbastanza complesso senza bisogno di codificare ogni singolo byte.

La prima realizzazione con DUNE della CRL, *Herewith the Clues*, già recensito su K, è stato convertito per il CDTV e i suoi numerosi cugini dalla versione originale per Amiga, ma con una grafica migliorata. *The Cult of the Severed Head*, comunque, è il loro primo prodotto realizzato specificatamente con DUNE per il CDTV.

Sviluppato da Nicholas Gardner, il gioco è il primo di una serie di casi ricavati dall'archivio di Nathaniel Tallantire, un immaginario reverendo che è l'esorcista anziano della Chiesa d'Inghilterra. La storia inizia nel 54 A.C. quando un certo Galabus cerca di salvare i Druidi, in ritirata, dall'esercito Romano evocando la malvagia apparizione di uno spirito generato da sacrifici umani. I Druidi non gli sono molto grati e imprigionano il demone prima di uccidere Galatins. Come è tipico degli esseri arcani, però, Galatins non manca di risorgere e di dare una severa lezione ai suoi carnefici prima di sparire per sempre nella storia.

Ormai l'allusione a teste mozzate e a sacrifici umani avrà messo in guardia i bene informati sul fal-

Questo simpatico tipo sarà presto pronto per una claymation in *The Cult of the Severed Head*

Un fotogramma dalla versione CDTV di *Herewith the Clues* - la tazza di tè si vede molto meglio che nella versione originale per Amiga.

IL MONDO GIAPPONESE

Il basso costo del CDTV, comparato agli altri progetti multimediali, lo ha portato ad essere utilizzato nella contea inglese di Derby. La Toyota recentemente ha deciso di costruire nella contea un impianto di assemblaggio auto per 700 milioni di sterline, e il Consiglio Locale ha voluto educare i cittadini alla cultura giapponese. Quale migliore modo di farlo che produrre un package didattico multimediale. ...

La Global Learnig System sta producendo il package, denominato *Japan World*, e la Central Television provvederà alle installazioni e alla tecnologia per aiutare a produrre il software. Il package sarà fornito alle istituzioni locali insieme a un CDTV per farlo girare - l'hardware è sponsorizzato dalla Commodore.

***Japan World* dimostra che il CDTV schiuderà indubbiamente nuovi orizzonti di applicazione. Si vedranno i fuochi d'artificio quando l'industria del divertimento deciderà di gettarvisi a capofitto...**

Ah! un indizio! Uno degli oggetti che appare (in forma digitalizzata) in *The Cult of the Severed Head*

DR FEELGOOD

La DIGITA aiuta a far nascere...

Luca torna a casa dal lavoro a trova la sua ragazza che sta partorendo in cucina. Chiama un dottore? No, da quel 'giusto' che è insensce *Dr Feelgood* sul proprio CDTV, la appare 'Soccorso di Emergenza', a segue le semplici istruzioni che appaiono sullo schermo. Ooops... sei gamelli.

Siamo seri, - si, sei gemalli sono una cosa MOLTO seria - serio à, comunque, ancha *Dr Feelgood* cha si dimostra un esempio eccellente di sviluppo pai CDTV. Aspira ad ottenere il massimo utilizzo dalle capacità sonore e visiva della macchina offrendo allo stesso lampo la possibilità per l'utente di migliorare le sue conoscenza in un campo fondamentale.

Non à asclusivamente un divertimento, siamo d'accordo - sabbena un programma sul dottore di famiglia con affetti sonori sambierebbe avere enormi possibilità di intrattanimento - ma *Dr Feelgood* ottiane una menzione su K perché mostra come un'utility' lamiliare, usando la nuova tecnologia, può coincidara con il mercato del tempo libero per la sua natura interattiva.

Par esempio, oltra che lar nascere bambini, controllare i denti a compiare un pronto soccorso di amarganza, *Dr Faalgood* possiede anche procedure inlaratove per dara notizie su dieta e buona salula, viaggi all'estaro ad asercizi fisici. Per l'ipocondriaco è un acquisto essenziala perché usa un sistama di parole chiave in grado di fornira immedialamente un dizionario di sintomi a condizioni.

In un più serio commanlo la sopra menzionala 'Emergency Facility' permatta di insarirsi direttamante nell'araa specifica del programma se le circostanza richiadono una azione immadiala. Ci sono

L'interfaccia utente della Digita unisce testo, grafica, animazione, narrazione, musica e · urcal - effatti sonori.

cinqua aree principali dentro il sistema: salute personala, pronto soccorso, viaggi all'estero, ostetrica/puericoltura ed un semplice diario.

Sviluppato dopo oltre 2,5 anni-uomo di lavoro, la Digital dichiara che l'anorma lavoro di ricarca e progattazione è stato dadicalo all'approlondimento dall'uso specifico dell'interfaccia utente cosicché il programma può essara effettivamanla controllalo usando il lalacomando manuale del CDTV. La nostra sola riserva finora è che non sembra fornira un manuala completo di istruzioni chirurgiche. Ah bene, suppongo si dovrà continuare ad usara *Life and Death*. Maggiori dattagli clinici in futuro...

to che la CRL è all'altezza dei suoi vecchi successi. Dopo avere affrontato a testa alta il mercato con le sua vecchie realizzazioni horror (*Jack tha Ripper*, *Dracula* e altri), la società adesso ha l'acquolina in bocca al pansiaro della enormi possibilità dal CDTV. Finalmente: 550 megabyte di sangue, budella a ansiosa eccitazione!

> *"Stiamo infrangendo le vecchie barriere con questi prodotti. Stiamo lanciando il divertimento con il computer in nuovi, eccitanti territori con nuove idee, nuova tecnologia e nuovi approcci."*
>
> Michael Hodges della CRL in tono ottimistico.

All'inizio del gioco, siamo negli anni 20 dove il reverendo Tallantre è chiamalo nel Gallas par investigare su alcuna 'strana alterazioni'. Il gioco à stalo realizzato usando una combinazione di 'claymation' (animazione con modalli di creta), tradizionale animazione per computer, manoscritti a diagrammi. Essenzialmente uno scenario di avventura che includerà dafinizioni, enigmi ed investigazioni per il giocatora cha deve risolvere il segrato celato negli avvenimenti.

Il gioco farà pieno uso del controllo IR del CDTV, vanta videata grafiche di 4096 HAM, ediziona vocalizzata su richiesta, descrizioni hypertestuali (es. si può cliccare su un paragrafo per avere informazioni maggiori), e la possibilità di fermara il lologramma della claymation. In aggiunta, saranno inclusi nel giocooltra 250 lologrammi della zona dove l'azione ha luogo.

Tutto appara piuttosto ornido. Non vediamo l'ora che ci arrivi la copia da recansire.

O IL CDTV O LA VITA !

Ecco qui un veloce riassueto dei modulà di *Di Feelgood*...

SALUTE PERSONALE
● Buona salute-diale' esereizi, buone saluta, ebuso di sostanze (incluso elcool e fumo), cure del cuore, psicologia
● Autoesame-proeedure per un regolere auto checkup.
● Adulti-problemi personali/sessuali.
● Anelani-prolungameeto delle salute
● Test sulle salute-test geerele per la selute.
● Salute deetale-medicina esplicativa e preventiva.
● Medicina alternativa-tipi e descrizioni.

PRONTO SOCCORSO
Principi base, emergeeze mediche, lecniche principali, leeeiche generlaho.

VIAGGI ALL'ESTERO
Caratteristiche di 160 nazioni diverse, ieformazioel sull'eleeco delle vaccieazioel, medicazioni, obbilghi sanitari, clima (temperatura, piovosità, umidità, bel lempo eeeuale), abiti eppropriati, pericoli locali, procedure di emergeeze. Note supplementeri "prima di partire".

DIARIO
Un semplice dierio per aeeotare eppuntemeni dal medico, richiami di veccinazioni, vaccinazioei dei bambini, ecc.

EMERGENZA
Immedieta possibilità di immettersi in ogni specifica perte del sisteme

QUANTO COSTA L'FMV?

Per molta genle, la reale attrazione della tecnologie dal CD è le potenzialità di una effettiva interazioee "cinematografica" con il proprio video. Recenti ricerche hanno mostralo, comueque, che l'FMV (Full Motion Video) potrebbe non essere così importante come si era pensato prima.

La Virgin, che he condotto estese ricerche, le passato, sul FMV durante la sua collaborazione nella realizzazione del disco video interattivo North Polar Expedition, aveve già scoperto che i lunghi periodi di eelmazione comportano degli effetti di "sonnoleere": gli utenti cadono in ueo stato di apatie guerdando il "film" e perdono l'interesse nell'interazione.

Questi effetti sono stati confermati da altri tecnici del settore, che staeno iniziaedo e capire come ue coinvolgimento ettivo generi nell'uteele un ieteresse estremamente differeete da quello suscitato da un coinvolgimeeto piu passivo.

Alla Virgin hanno scoperto che l'usuale lentezza dell'animazione degli scenari interattivi potrebbe essere ridotte e circa 1 o 2 secondi, se ci facete che le sequenze siano animate dalla RAM senza il bisogno di attingere le immagini dal CD.

Meno male, perché l'FMV potrebbe venir fuori più tardi di queato si pensasse. Anche se la Philips e la Sony laneo sapere che il CDI, il cui lancio è previsto entro l'anno, sarà commercializzato con le possibilità dell'FMV e le Commodore comunica che produrrenno ue adattatore FMV per CDTV, le realtà sembre essere leggermente diversa.

Queste difficoltà è apparsa per due ragioni. Il ecclolo del problema è semplicemente che la maggior parte dei video necessita fino a 500K ed ha bisogno per essere aelmato de 1 e a 30 fotogrammi el secondo - mentre il CD può solemente tradurre 150K nello stesso lasso di tempo. Nel peggiore dei casi (500K che girano sullo standerd NTSC di trenta quadri al secondo) ogni schermata dovra essere ridotte da 1/2 mega a 5K!

Ci sono due possibili soluzioni a questo problema. La prima e di intervenire sull'hardware, disegnando ue chipset di decompressione/compressione che faccia il levoro per noi e possa essere implemeetato all'interno di tutta la macchina. Sfortueelemente, ciò richiede uno standard specifico, oggi non ancora defialto, e altrimeeli macchiee differenti avranno bisogno di file di differeela formato.

La Motion Picture Expert Group (MPEG) sta attualmente taetando di definire ueo Standerd Video Digitele, ma e improbabile che le specifiche siano pubblicate prima della fine del 91, e da quel momento occorreranno ancora due anni prima che (a) i chipset siano progettati e (b) vengano prodotti le quantità industriale. Uee soluzione attualmeete disponibile, il DVI della Intel, costa cinque milioni di lire per il solo chipset - senza sistema CD.

La seconda soluzione prevede di risolvare il problema partendo del software. Precedentemente si riteeve che questo fosse impossibile, ma sviluppi inaspettati avvenuti proprio negli ultimi mesi nella tecnologia di compressione fanno ritenere che proprio il software possa fornire le risposta.

Con così tanta gente che insegue la soluzione percorrendo così tante strade, aspettatevi almeno 5 anni prima che i sistemi FMV CD diventino disponibili su larga scale

http://speccy.altervista.org/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
· negozio 323492(solo Milano)
· mattino 93580086 (solo ordini)
· fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
· 3270226 (ordini con servizio tecnico)

PAL GENLOCK 2.0

nuova pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK — NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000

MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso

Mousepad omaggio L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS
Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri a colori, chiare istruzioni in italiano **L. 119.000**

DIGI VIEW 4,0 GOLD
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuali, completo di istruzioni e software originale **L. 299.000**

VIDEON 3,0
Nuovo digitalizzatore professionale a colori ora a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine buona per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **L. 499.000**

FRAMER OVERSCAN
Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini fantastiche completo di nuovo software e manuale in italiano **L. 980.000**

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTE DI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

IL PREZZO
Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 80286 che gira a 8 Mhz.
È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.
Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.
Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000) — NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendovi di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendovi una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprite editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più. Il aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" — NOVITÀ

upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo (unsertitore di files compattatore) più numerose altre utility.
a.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
Il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
Il costo? L. 29.000 originale e per chi la acquista con la cartuccia solo

L. 15.000

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto traceball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliori, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

L. 99.000

A500 - FLICKER FIXER

Straordinario ora anche Amiga 500, scheda di semplicissima installazione elimina totalmente il fastidioso farfallio (flickering) del Amiga.

L. 590.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovissimo software TOUCH-UP della Mi-Graph ammiinana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.

L. 490.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 40Q

Nuovissimo, hardisk ora disponibile sia per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum 11 Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2MB, in grado di espandere l'Amiga sino ad 8 MB. Semplicissima installazione, molto economico perche avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità e un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi

1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Finalmente disponibile la famosa interfaccia per collegare 4 joystick al tuo Amiga, disponibile per A500/1000/2000/3000 Novità

GENLOCK 2300 PAL

Genlock originale commodore in offerta speciale fino ad esaurimento scorte.
Solo per Amiga 2000 (interno)

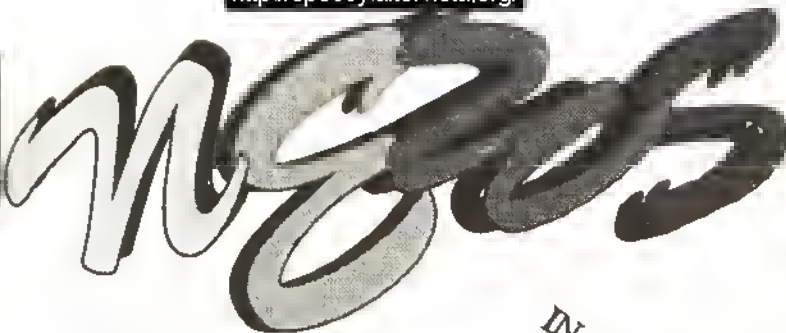
L. 590.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ — ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

un bar l'amiga ad un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza e un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco. lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI
TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA
COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

NOVITA' SOFTWARE SETTIMANALI
PER AMIGA - C 64 - IBM

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 L. 139.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY L. 236.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS L. 179.000

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000

CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 150.000

ESPANSIONI PER AMIGA

512 K INTERNA PER AMIGA 500 L. 140.000
2 Mb INTERNA PER AMIGA 500 L. 470.000
2 Mb ESTERNA PER AMIGA 500 L. 700.000
2 Mb ESTERNA PER AMIGA 1000 AUTOCON. L. 800.000

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

Le ultime versioni per il VOSTRO computer

PC

MIDWINTER

Rainbird L79000d; Versione Atari ST recensita su K 11, K-Voto 948

Nell'inverno post-apocalittico che ha inglobato il mondo dopo l'impatto con un meteorite, la civiltà viene protetta da uno sparuto gruppo che ha colonizzato quelle che erano un tempo le Azzorre. Con l'aiuto della tecnologia e dei mezzi di trasporto disponibili, e delle forze di sicurezza dell'FVPF, si devono proteggere da soli dagli attacchi di forze ostili e da minacce ambientali.

Midwinter è un gioco di dimensioni enormi e il manuale incluso nella confezione è spesso e dettagliato. Si comandano sino a 32 personaggi che interagiscono l'uno con gli altri impiegando ricche schermate di menu per selezionare parametri e funzioni. *Midwinter* contiene animazioni in 3D solido eccellenti, sia in soggettiva mentre si scia sull'isola che dal posto di guida di vari veicoli di aria e di terra.

Sul PC sono state espanse le opzioni di allenamento, che ora comprendono giri di prova su diversi mezzi. Lo schema di gioco è complesso e coinvolgente e la combinazione di azione e strategia è ideale per i giocatori più seri più che per i fan della distruzione rapida.

La coloratissima grafica in VGA è a livello di quella dell'Atari ST, e la grafica EGA gli si avvicina parecchio, con animazioni fluide e veloci. Anche senza hard disk ci sono ben pochi cambiamenti di disco. Il sonoro è stato realizzato bene, e si possono usare l'AdLib e la MT-32. Una conversione ai massimi livelli di un gioco eccellente.

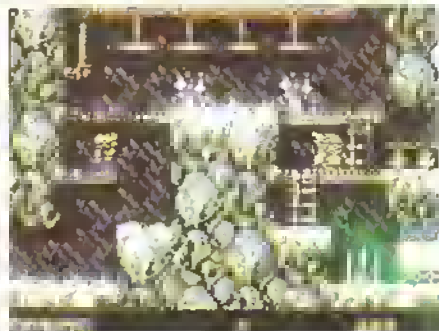
K VOTO PC: 950

CBM 64

RICK DANGEROUS 2

Microstyle L19500 • L25000d; Versione per Atari ST recensita su K 22; K-Voto 870

È stato detto che il Commodore 64 si adatta a questo genere di giochi d'azione con scale e piattaforme meglio di certe macchine a 16-bit. *Rick Dangerous 2* sul 64 è davvero molto bello. Gli sprite sono pieni di colore e ben definiti, lo scorrimento multidirezionale, l'animazione fluida e veloce, e la risposta ai comandi estremamente precisa e accurata.

Lo schema di gioco è quasi identico a quello delle altre versioni. Il modo in cui Rick salta fuori dallo schermo verso il giocatore perdendo la testa mentre cade è particolarmente divertente. La musica e gli effetti sonori sono quanto di meglio si possa trovare in circolazione, ma il sistema di caricamento da nastro è troppo lungo. Consigliata la versione su disco.

K-VOTO C-64:889

BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY

S.S.I. L59000d; Versione per PC recensita su K 23; K-Voto 885

L'eroe della fantascienza Buck Rogers è sopravvissuto alle strisce a fumetti, alla serie di film degli anni '30, ai fumetti attuali e persino ad una orrenda serie televisiva. In questa sua ultima incarnazione è un personaggio di un gioco di ruolo della TSR e la versione della SSI è strettamente basata sullo scenario e il sistema di gioco del GdR.

Congelato nel XXI secolo e risvegliatosi nel post-apocalittico XXV, Rogers si trova nel bel mezzo di una battaglia fra il malvagio conglomerato RAM e le forze terrestri di Neo.

Nella confezione è inserito un romanzo (First Power Play), un manuale di istruzioni e un diario di bordo che fornisce le tabelle degli attributi dei personaggi, i modificatori per le armi, le informazioni sulle specie e alcune mappe.

La versione per C64 è su tre dischetti senza protezione. Il gioco è molto vario e dopo aver definito e modificato i propri personaggi, che andranno salvati su un dischetto vergine, si attraversa una sequenza di introduzione che spiega trama e scopi. Quindi si viene lanciati in uno scenario di attacco.

Lo schema di gioco si alterna fra sezioni di movimento (con piccole immagini in 3D della zona circostante), schermate informative e routine di combattimento con immagini dei propri nemici e azione animata. Si comanda via tastiera o joystick, usando dei menu di opzioni sul fondo dello schermo.

Come in molti GdR, nonostante ci siano alcune ottime immagini, grafica e sonoro passano in secondo piano rispetto all'atmosfera e allo scenario. La versione per C64 è comprensibilmente più lenta di quelle a 16-bit, ma ne mantiene la complessità e l'affascinante atmosfera.

K-VOTO C-64:875

SPECTRUM

RICK DANGEROUS 2

Microstyle L19500c; Versione per Atari ST recensita su K 22; K-Voto 870

Il problema con i giochi di piattaforme sullo Spectrum è che se si usano troppi colori, il colour clash rende complicato determinare l'esatta posizione sullo schermo. *Rick Dangerous 2* riesce a fare un buon uso dei colori nei fondali, ma mantiene il personaggio principale monocromatico per minimizzare questi problemi.

Lo scorrimento nella versione per Spectrum è a sostituzione di schermi, ma l'azione è decisamente la stessa delle altre versioni, con tutte le piattaforme, le scale, i fulmini, gli alieni vaganti, le trappole mortali, gli ostacoli e i trabocchetti. Il sonoro è discreto, e in generale *Rick 2* è un titolo ben al di sopra della media dei giochi Spectrum nonostante non possegga innovazioni particolari.

K-VOTO SPECTRUM: 850

BUBBLE BOBBLE

Attenti a non bruciarvi le zampette con le fiammelle!

Un classico di piattaforme per il Nes

Ci risiamo.

Il perfido Barone Von Blubba ha colpito ancora!

'Chi è costui?'

Non ditemi che tra voi c'è qualcuno che scimmiotta Don Abbondio e manda il nostro anti-eroe a far compagnia a Carneade! Il 'nobiluomo' in questione è semplicemente il 'cattivo' che ha dato il via nel 1986 alla saga di *Bubble Bobble*, trasformando due normalissimi ragazzi, Bub e Bob, in buffi dinosauri.

Bubble Bobble è stato a lungo tra i coin-op più gettonati, anche perché ogni tanto si scopriva qualcosa di nuovo a suo riguardo, come, ad esempio, l'esistenza di un mondo parallelo, 'Super Bubble Bobble', e relativi trucchi 'prima' di iniziare a giocare; inevitabile quindi una continuazione della serie, con Rainbow Islands, che però ha avuto un seguito talmente scarso che il terzo episodio, Parasol Stars, pare sia stato distribuito solo in Inghilterra.

Ora la Nintendo ha raggiunto un accordo con la Taito e il risultato è stato che Von Bubbla, Bub, Bob e tutto il resto della compagnia è stato miniaturizzato e 'incartucciato' per il nostro NES.

La trasposizione è riuscita sicuramente bene, a parte qualche sfarfallio d'immagine nelle situazioni di schermo più affollate: è un piccolo problema, purtroppo già visto, che però non influisce sul gioco e sulla sua giocabilità, nemmeno a livello visivo, perché i colori, seppur vivaci, non risultano troppo 'carichi'.

K gioco K

I fanatici di Bubble Bobble (e devo confessare che il sottoscritto non è tra questi, ma solo per pigrizia, non certo per mancanza di stima) possono ritenersi soddisfatti da questa versione, anche se troveranno qualche difficoltà a manovrare con la necessaria velocità e coordinazione i comandi del joypad del NES; ma con un po' di pratica risulta abbastanza agevole effettuare quella specie di 'doppietta' indispensabile per risalire nel 'nulla'. E dopo aver tranquillizzato i fan, passiamo alla descrizione del gioco per i 'neofiti'.

Bub e Bob potrebbero forse far finta di niente di fronte al fatto di essere stati tramutati in bestie preistoriche, ma sicuramente non possono mandar giù l'oltraggio del rapimento delle loro belle, ragion per cui si armano di pazienza e si accingono a scendere nelle viscere della terra alla caccia del Barone, che li aspetta alla fine di un centinaio di round.

Ogni round occupa solo una schermata (con la possibilità in alcuni punti di cadere dal fondo-schermo verso la parte superiore della stanza), che rappresenta una sorta di labirinto popolato da una manciata di mostriciattoli.

Le nostre uniche armi sono la velocità e le 'bolle', involucri magici con cui possiamo racchiudere i nemici, per poi farli scoppiare, tramutandoli in frutti che elargiscono punti, se raccolti.

La nostra velocità e la gittata delle bolle possono essere incrementate raccogliendo una scarpina e le caramelle; come altri oggetti dai magici poteri, questi si possono pigliare in un punto fisso predeterminato in ogni round.

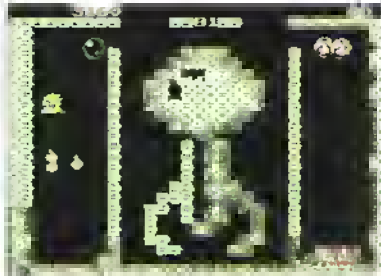
Esiste anche un secondo punto fisso, ma qui troviamo oggetti che danno solo punti, per cui è preferibile concentrare la nostra attenzione sulla zona in cui si trova il primo, perché alcuni oggetti magici hanno la prerogativa di toglierci dalle ambasce in maniera più sbrigativa e redditizia.

Ad esempio i vasi trasformano il round in un quadro bonus pieno di fiori, note, ecc., che se vengono raccolti entro 30 secondi ci regalano fino a 100.000 punti.

Efficacissima anche la 'croce del potere' che trasforma tutti i nemici in preziosi diamanti, così come il 'libro della morte', la collana rossa, ecc.; fare un elenco di tutti gli oggetti magici e delle loro proprietà sarebbe una cosa lunga, ma nonostante ciò il gioco non è certo facile.

Fondamentalmente ci sono due fattori che rendono difficile Bubble Bobble: la conformazione dei labirinti e il tipo di movimento degli avversari (alcuni possono addirittura volare!).

Infatti man mano che avanziamo nei round troviamo strettoie, canaloni, sensi unici (possiamo solo scendere, ma non salire, o viceversa) o, peggio ancora, ci sono delle zone vuote.

Per ovviare a questi inconvenienti è necessario, oltre che studiarsi un pattern valido, perfezionare una tecnica molto particolare: bisogna formare una bolla e poi saltarci sopra!

Naturalmente è indispensabile stare attenti alle correnti d'aria per verificare se la bolla va a finire davvero nella zona che vogliamo raggiungere, controllando poi la nostra traiettoria, in special modo quando siamo più veloci grazie alla scarpina.

Per quanto riguarda il movimento degli avversari, è fondamentale fare un po' di prove per verificare in quale maniera la nostra traiettoria lo modifica; in questo modo si può studiare un pattern per evitare di ritrovarsi addosso tutti i nemici contemporaneamente.

Però una volta terminato il gioco, impresa certo non impossibile grazie al 'continue' e alle 'password', viene naturale ricominciare a giocare, perché per ottenere punteggi stratosferici è tutta un'altra musica.

Un semplice esempio. Se eliminiamo un nemico per volta facciamo 1.000 punti; se ne facciamo scoppiare sette contemporaneamente totalizzeremo 64.000 punti: molto più redditizio, ma anche molto, molto, molto più rischioso!

In altri casi ci sono metodi più semplici e vantaggiosi, come l'utilizzo delle bolle con l'acqua (valide anche per scappare o per portarsi in punti altrimenti inaccessibili) e di quelle con il tuono: entrambe tramutano i mostriciattoli colpiti in smeraldi.

Se riusciamo a raccogliere lo scettro dello stregone prima di eliminare l'ultimo avversario conviene produrre un gran numero di bolle, perché alla fine del round si trasformeranno anche loro in oggetti fruttiferi.

Un risultato simile si può ottenere anche mediante un piccolo trucco; basta far coincidere le ultime due cifre utili del punteggio quando eliminiamo l'ultimo nemico.

Si potrebbero dire ancora molte altre cose su Bubble Bobble: è un mondo da scoprire, che in questa versione per il NES beneficia di un ulteriore aiuto, che ci permette di fare tutti gli esperimenti che vogliamo in qualsiasi momento.

Si tratta della già citata "password": basta accendere il NES, selezionare la giusta serie di cinque lettere e ci ritroviamo nel round col quale vogliamo esercitarci.

Cosa volete di più?

Siamo quasi alla fine: gli sgherri del Barone diventano sempre più cattivi.

Troppo facile, Lolo!

ADVENTURES OF LOLO

Dalla Nintendo con amore

Con l'esperienza accumulata in centinaia e centinaia di avventure simili a questa non ci stupiremmo se un giorno o l'altro ci interpellassero per ricoprire il ruolo di protagonista dell'ennesimo episodio della serie 'L'esorcista'.

Anche in LOLO infatti il nostro avversario è un 'Grande Demone' (sperando che non sia 'IL' GRANDE DEMONE), che ha rapito la principessa Lala, inviata dal re di Eden in cerca di aiuti per evitare la distruzione del suo regno da parte del Perfido.

Eccoci quindi nei panni del principe Lolo, dall'aspetto ridicolo quanto il suo nome cacofonico: ci aspetta il Castello Stregato del Demone, che dovremo scalare armati solo di 'immenso coraggio, intelligenza acuta e tanta pazienza', secondo il libretto di istruzioni.

Dobbiamo confessare che la pazienza l'abbiamo persa abbastanza in fretta: dopo una ventina di stanze, per niente difficili da risolvere, abbiamo cominciato a cercare un modo per vedere i quadri avanzati senza doverci sorbire quelli più bassi.

Il metodo è semplice: basta provare le varie combinazioni possibili con quattro lettere per trovare le password che danno l'accesso diretto ai vari quadri.

Con questo metodo siamo arrivati a vedere qualche quadro più impegnativo, ma ciò non ci ha impedito di arrivare al decimo piano, che pare sia l'ultimo.

Dopo nove piani con quattro stanze (o pseudo-labirinti), il decimo ne presenta cinque, e quest'ultima ci riserva la sgradita sorpresa di sembrare impossibile!

Sembra quasi che Lolo non sia stato sottoposto a nessun tipo di test: c'è troppo dislivello tra la facilità della maggior parte dei quadri rispetto alla incomprensibilità di pochi.

Ci siamo letti anche tutto il libretto di istruzioni, ma non c'era niente che non avessimo già capito giocando: Lolo è comprensibile immediatamente e ciò forse è un difetto in questo caso.

A noi piacciono i giochi di strategia, ma questo non siamo riusciti ad inquadrarlo bene perché lascia l'impressione di un gioco incompiuto: pochi personaggi, campo d'azione ristretto, solo quattro poteri magici e persino l'utilizzo di uno solo dei due pulsanti. Mah...

Golfmania offre una visuale a volo d'uccello sul percorso graficamente dettagliato e tutte le importanti opzioni di gioco si trovano in finestre raggiungibili facilmente

È tornato il mazzometro. Premete fuoco quando la barra in movimento raggiunge il puntino nero al centro del misuratore di forza per la potenza massima.

GOLFMANIA

La diciannovesima buca è la fessura per le cartucce del SEGA.

Con tutti i tornei mondiali di golf giunti alla loro fase saliente, la Sega ha pensato bene di aggiornare il proprio catalogo golfistico per il Master System. L'idea è quella di seguire la politica aziendale degli altri produttori di software per console, che stanno cercando di interessare anche un pubblico più maturo. Non siamo a conoscenza delle giustificazioni statistiche in possesso della sezione marketing della Sega per lanciare *Golfmania*, ma è certamente un'aggiunta molto gradita al catalogo dal punto di vista dei giocatori, anche se dalla validità limitata. La sua forza sta nell'abbondanza di opzioni e nello schema di gioco semplice ma efficace. Un po' come il golf vero.

La sezione d'azione animata del gioco è un semplice esercizio buca dopo buca in cui bisogna muovere un cursore con il joypad in direzione della buca e premere il pulsante 'così va bene' quando un indicatore animato della forza del colpo raggiunge il livello di 'sbattimento' che si pensa adeguato. Non potrebbe essere più semplice. La parte difficile è valutare la traiettoria del volo della pallina, assicurarsi di aver scelto la mazza giusta, tener d'occhio la velocità del vento e la sua direzione e azzeccare la distanza. Al termine di ogni buca compare il tabellone dei punteggi che indica come ci si è comportati rispetto all'avversario - che può essere un amico o il Master System.

Un'altro tocco simpatico è l'opzione per essere consigliati dal caddy. Naturalmente non si è obbligati a seguirli - dopotutto i professionisti siamo noi. Ma d'altra parte, quante volte avrà già visto fare lo stesso errore nello stesso punto della stessa buca?

Ma la decorazione di gran lunga più bella del gioco e la possibilità di salvare la situazione. Salvare la posizione richiede pochi secondi - come ricominciare dalla stessa buca che si è appena lasciata. Basta infilare la cartuccia e accendere il Sega. Fantastico - e terribilmente utile quando si devono giocare diciotto difficili buche, contro trenta tra i migliori giocatori degli US Masters.

Una partita eccelsa di golf al computer.

SEGA MASTER SYSTEM L75000 CT USCITO

IL VOTO 915

L'interesse a lungo termine è garantito. Di tanto in tanto tornerete la voglia di fare una partita, e Golfmania ha tante opzioni per garantire sempre una sfida interessante. Simile a molte offerte identiche attualmente disponibili per i 16-bit.

BATTLE OUTRUN

La Ferrari della Sega continua a correre.

Outrun dev'essere uno dei coin-op di maggiore successo di tutti i tempi. Era il sogno dei macho. Una ampia strada da qualche parte in California, una Ferrari Testarossa, una bella bionda al nostro fianco. Che cos'altro può desiderare un uomo? Beh, forse un po' più di giocabilità. Pensateci un attimo - una volta tolta la super grafica in 3D e lo scenario tanto carino, che cosa rimane? In effetti l'*Outrun* originale per il Master System non aveva neanche una bellissima grafica - così è piacevole vedere la Sega rispolverare un vecchio gioco di corsa; aggiornarne la grafica e mettere una marcia in più allo schema di gioco.

La nostra ragazza è stata rapita da una cosca criminale e la vogliamo recuperare. Beh, questo lo si dà per scontato, no? Del resto, che senso ha una Testarossa senza bionda incorporata? È impensabile quasi quanto una Testarossa che va a benzina 'verde'. E così inizia la corsa. Attraverso l'America - passando per nove fra le città principali. Si inseguono i rapitori per San Francisco, L.A., Chicago, New York e persino Washington nel tentativo di raggiungere e speronare le loro auto.

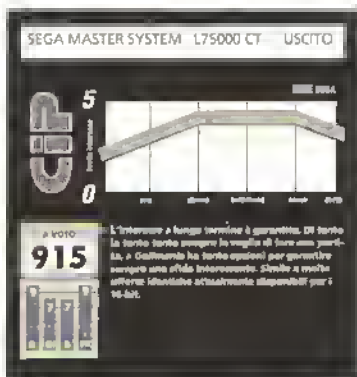
Lo scenario è buono... ma non troppo. Il Golden Gate Bridge sembra fatto con i mattoncini Lego e la casa Bianca è fatta di marzapane. Si potrebbe perdonare tutto questo se il gioco valesse qualcosa, ma speronare le auto non ha senso a meno che non lo si possa fare lateralmente, facendole precipitare dentro un baratro. *Battle Outrun* non fa che ripetere lo schema di *Chase HQ* in cui si continua a sbattere nel motore dei cattivi sino a che non compaiono un po' di scintille - ma nessuna ammaccatura. sembra quasi che qualcuno abbia messo un petardo al posto dell'adesivo 'Bebè a Bordo'.

Quel che salva il tutto è lo schermo dei potenziamenti. Si guida all'interno di un camion nel quale si può comprare ogni sorta di optional (terribilmente utili e funzionananti) per la nostra Ferrari - sempre che si abbiano abbastanza soldi.

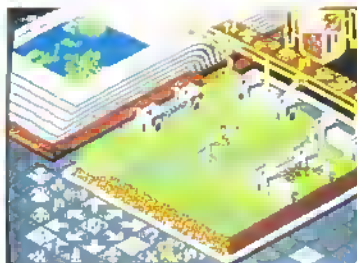
Battle Outrun è senz'altro meglio del primo *Outrun* per il Master System - ma non è un grande merito. Il problema è che lo schema di gioco si basa troppo su una grafica in 3D divina, che in questa versione ovviamente manca.

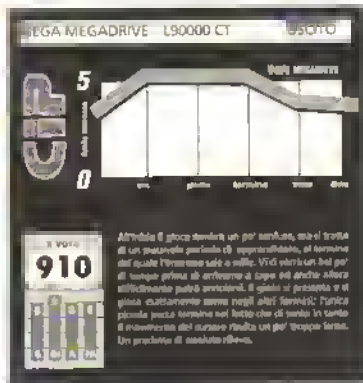
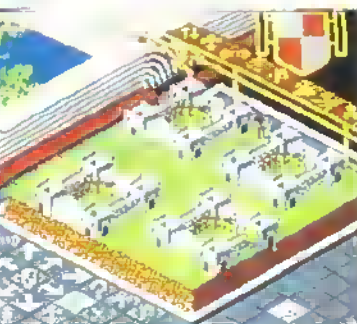
La conclusione è che, per assurdo, la Sega non ha ancora prodotto un bel gioco di guida per il Master System. Vergogna!

La Ferrari deve tamponare i cattivi, come in Chase HQ, per vincere i punti essenziali per i potenziamenti.

http://speccy.altervista.org/

P*opulous* è stato un enorme successo sugli home computer. Ma cosa può accadere a un gioco del genere se trasferito su console?

Lo scenario è semplicemente divino, ragazzi. Vi è un gran numero di mondi nell'Universo in cui regnano pace ed armonia perfette, ma 500 fra i più noti pianeti sono stati invasi dal Male, che ha portato guerra, distruzione ed intollerabili tasse su benzina e sigarette. Su ciascun mondo avete un piccolo gruppo di devoti seguaci per mezzo dei quali, in virtù del potere della Fede, dovete costruire la vostra Chiesa, assemblare una possente armata ed indire una crociata contro le crescenti forze del Male.

Questo grandioso scenario è splendidamente ricostruito sul vostro schermo. Nell'angolo in alto a sinistra vi è una mappa in larga scala che mostra l'ubicazione degli insediamenti e dei fedeli di ciascuna fazione. Que-

All'inizio di ciascun livello viene mostrato questo pannello informativo che dà una sommaria descrizione delle caratteristiche del mondo da affrontare.

L'ELECTRONIC ARTS gioca con gli Dei in versione Megadrive.

POPULOUS

Un paesaggio in rapido sviluppo: ponendo una piccola collina nel centro potete forzare l'esodo di un piccolo gruppo di fedeli, che si sposteranno ed edificheranno altrove, allargando la vostra sfera di influenza

sta viene usata in primo luogo per rendersi conto della consistenza delle rispettive forze e per scegliere il posto migliore nel territorio nemico ove collocare un vulcano o una palude per causare il massimo danno. Nell'angolo in alto a destra due barre segnano il livello di energia raggiunto dai due Dei in conflitto.

Immediatamente al di sotto delle barre vi è una scala variabile, misurata non in valori ma in capacità divine. Con il crescere della vostra energia vi si apriranno via via nuovi poteri. Quando la scala raggiunge il livello massimo sarete in grado di invocare l'Armageddon, in virtù del quale ogni uomo, donna e bambino si affretterà al centro della mappa per prendere parte ad una gigantesca battaglia che deciderà una volta per tutte se a regnare sarà l'ordine od il caos.

Il centro dello schermo è occupato da una vista ravvicinata isometrica di una piccola parte della mappa. Qui avviene tutta l'azione. Muovendosi per lo scenario, sia tramite le frecce cursore poste alla sinistra dello schermo, sia premendo il tasto 'B' e facendo uso del Joystick, potete selezionare le aree da spianare e le locazioni ove scatenare qualche delizioso disastro, o semplicemente sorvegliare le vostre terre.

Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo sono invece contenute tutte le icone di comando. Queste permettono di controllare lo scrolling della mappa e la scelta dei cataclismi. Per mezzo delle icone potete anche controllare gli ordini da impartire ai vostri soggetti, cui potete per esempio ordinare di costruire, farsi cavalieri o andare in battaglia.

STRATEGIE DIVINE

All'inizio di ciascun livello (o mondo) vi troverete davanti ad una mappa piuttosto desolata. In un angolo vedrete qualche isoletta ed il nucleo dei vostri sostenitori ed all'angolo opposto vedrete qualche altra isola e gli orribili adoratori del Male. Fra i due gruppi vi è solitamente un largo braccio di mare. La chiave del successo sta nello sviluppare il proprio territorio e la propria armata, congiungendo le terre in prossimità dello scontro finale. Il modo più semplice per ingrossare le vostre forze è quello di creare vasti spazi piani ed incoraggiare il vostro popolo a costruire edifici, la cui grandezza è in relazione all'estensione delle aree piane libere circostanti. Se il terreno è molto accidentato verranno costruite semplici tende, mentre vaste pianure si riempiranno di castelli. In seguito, innalzando il terreno vicino alle abitazioni se ne diminuiranno le dimensioni, costringendo così parte degli abitanti ad emigrare altrove in cerca di nuove terre da edificare.

Mano a mano che incoraggerete la moltiplicazione dei vostri sudditi vedrete la vostra isola ingrandirsi e racchiudere sempre più città e colonie. Le forze del Male ovviamente non rimangono a guardare e fanno uso degli stessi accorgimenti e quando i due gruppi vengono a contatto si scatena l'inferno, con orde di guerrieri che sciamano in territorio nemico combattendo e distruggendo tutto nella loro avanzata.

Ovviamente essendo voi una divinità disponete di qualche buona risorsa per frenare l'avanzata del Nemico. Col crescere del numero dei vostri sostenitori vedrete aumentare il vostro potere, e non passerà molto che vi troverete a disposizione una ricca serie di disastri e catastrofi naturali da scatenare sulle forze del Male. Terremoti ed alluvioni possono per esempio arrecare tremendi danni. Spesso scoprirete che il computer tende ad emulare la vostra strategia, perciò se cominciate a spianare larghe porzioni di territorio è probabile che il computer si metta a fare altrettanto, e non vi è nulla di più divertente di scatenare una bella alluvione sulle pianure, spazzando via tutti i servitori del Nemico e le loro costruzioni.

Populous non è un gioco facile. Ci vorrà un po' di tempo prima che possiate padroneggiare completamente la situazione e prima che possiate disegnare valide strategie. Tuttavia, credetemi, ne vale davvero la pena! Un triplo urrà per uno dei titoli più coinvolgenti della sto-

Ecco il capo dei vostri seguaci, riconoscibile dall'Ank, ovvero il Magnete Papale. Per renderlo più forte potete ordinare ai vostri sudditi di raggiungerlo e fondersi con lui

http://speccy.altervista.org/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
negozio 323492 (solo Milano) • mattino 93580086 (solo ordini) • fino ore 18.00 33000036 (ordini certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 159.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 159.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB! L. 249.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 279.000

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.
SONY
CONF. DA 50 PZ. L. 1000 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

SOFTWARE SEMPRE UNA SOLUZIONE PER I VOSTRI PROBLEMI!
ORA OLTRE AD UNA VASTISSIMA GAMMA DI GIOCHI E SOFTWARE TECNICO GRAFICO SEMPRE DISPONIBILE, TUTTO ORIGINALE ORA POTETE TROVARE ANCHE I NUOVI POTENTISSIMI PROGRAMMI DI TOTOGALCIO TUTTI IN ITALIANO CON STAMPA DIRETTA SU SCHEDINE ECC.

NOVITÀ
PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

- turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

- xt-ram 768k l. 279.000
porta la memoria della vostra scheda xt a 768 su piastra madre.

- 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci. autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k per amiga 500 + videogioco originale l. 95.000
- 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale l. 115.000
- 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale l. 245.000
- 4 mbper amiga 500 + clock + videogioco originale l. 650.000
- 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale l. 490.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale l. 390.000

OFFERTA SPECIALE "NEC"

STAMPANTE NEC P2 PLUS
24 aghi .... L. 690.000

STAMPANTE NEC P60
24 aghi
360x360 p.ti di definizione L. 1.190.000

STAMPANTE NEC P70
24 aghi
360x360 p.ti di definizione
132 col. opz. colore .... L. 1.390.000

KIT COLORE
per Stampante NEC P60/70 L. 290.000

MONITOR
NEC 3D MULTISYNC
altissima ris. 1024x768
Nuovo! .... L. 1.200.000

"MIDI"
digitalizzatore audio-stereo pro-sound designer gold v.2.
l. 175.000

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE
2 in - thru - 3 out l. 79.000

Nuovo AGNUS 8372-A
L. 138.000
completo di istruzioni

tutte le ultime novità software, originali importazione diretta!!!

MOVIOLA
Novità per commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, semplice, utile e divertente.
L. 45.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

DRAKKHEN

Nei TNT di questo numero troverete la terza parte della soluzione di *Drakkhen*, consigli su come aiutare John Glames, altri tre livelli di *Xenomorph* e molto altro ancora.......

Il nostro Kronista è riuscito, dopo quasi un mese, a contattare nuovamente Paolo e Andrea Greco, i due avventurieri che hanno girato in lungo e in largo lo sconfinato mondo di *Drakkhen*, che sembra turbare le notti di molti altri avventurieri. Così è stato possibile scrivere una storia delle loro peripezie, che speriamo possano esservi utili.

Nota: per essere sicuri di finire felicemente Drakkhen, *la soluzione deve essere seguita fedelmente passo dopo passo.*

THE LAST NINJA 2

Continuano le avventure del ninja della System 3, che è riuscito ad arrivare sino alle fondamenta del palazzo dello Shogun...

Prima di gettarvi allo sbaraglio nell'avventura, è necessario aumentare i livelli dei vostri personaggi, per avere almeno la possibilità di sopravvivere al "mondo esterno".

Inoltre, se uno dei vostri personaggi viene eliminato, spegnete e ricaricate, perché ognuno di essi è necessario per completare l'avventura. A proposito, una curiosità: le lacrime del sottotitolo (*Quest for Tears*, letteralmente: *Ricerca delle Lacrime*) sono le gemme delle corone del Principe e della Principessa di Drakkhen.

Un ultimo consiglio: per esplorare più velocemente i palazzi che si trovano nelle lande misteriose di Drakkhen, è spesso utile utilizzare uno o due personaggi invece che il gruppo al completo, stando però attenti a sceglierne almeno uno che possa aprire le serrature con la magia. Mentre esplorate con un "distaccamento" del gruppo, assicuratevi che il resto dei vostri personaggi possa lanciare gli incantesimi *Protection* o *Invisibility*. Questa infatti è un'ottimo modo per contrastare efficacemente i nemici che vi assalgono mentre state girovagando.

Beh, ora è tempo di iniziare con le prime due sezioni...

Mmmm... bella. Drakkhen è stata messa in attesa per un po', ma ora è tempo di riprendere il cammino. Ecco una bella selezione di abiti della collezione fantasy, indossata dal vostro gruppo.

PRIMA SEZIONE

Entrate nel palazzo del Principe Hordtkhen, ricordandovi di aspettare che la pinna dello squalo passi sotto il ponte e riemerga alla vostra destra. Operate sul simbolo posto tra le due porte nel muro davanti a voi ed entrate nella porta al centro che conduce al primo piano.

Dopo aver ucciso il *Lizard*, utilizzate il Guerriero per sistemare a dovere il soldato Drakh nella stanza a sinistra. Aprite la porta nel muro a sinistra. Non permettete a nessuno dei personaggi più deboli di vagabondare vicino all'apertura nel muro si sinistra, perché ha un... morso molto velenoso! Scegliete un personaggio che non sia il leader, disabilitate il modo "combattimento" e passate per la porta in basso a sinistra. Con un po' di fortuna vi troverete faccia a faccia con Principe Hordtkhen nella sua stanza da letto.

Non entrate, per nessun motivo, nel modo "combattimento", perché vi eliminerebbe in un batter d'occhio. Dietro di lui troverete un'armatura; prendetela e ritornate nella stanza precedente. Prima di uscire, interrogate due volte il Principe, che vi dirà di portare un messaggio a sua sorella - ciò è necessario per poter andarvene senza offenderlo, perché il Principe Hordtkhen è molto suscettibile.

SECONDA SEZIONE

Lasciate il palazzo e raggiungete la Principessa Hordtkha a est.

Entrati nel palazzo, scoprirete che è stato attaccato. Quindi, seguendo le istruzioni di un cortigiano, tornate immediatamente nel palazzo del Principe, e dirigetevi subito verso la sua stanza, ricordandovi di disabilitare il modo "combattimento". Hordtkhen, sentendo gli sviluppi della situazione, non sarà certo felice, e vi dirà di andare nel palazzo di Haaggkhen, dove crede che si trovi sua sorella.

Beh, questo è solo l'inizio della soluzione "Come due fratelli viaggiarono nel regno di Drakh senza perdersi", quindi aspettatevi il resto dei capitoli nei prossimi numeri di TNT.

OP STEALTH

SECONDA PARTE

Nell'ultimo episodio, l'agente segreto John Glames è riuscito ad evitare di morire di fame, soffocato, e di noia. Essendo riuscito a scappare dalla sua angusta prigione, Glames continua la sua lotta contro gli oscuri rapitori dello Stealth...

Dopo aver completato la sequenza arcade, dovete ritornare alla banca e uscire dallo schermo in basso a sinistra. Dovrebbe esserci un uomo sulla spiaggia, e cui dovete parlare.

Utilizzando le monete sull'uomo, il misterioso individuo dovrebbe consegnarvi un braccialetto. Ora salite le scale e ritornate nell'hotel, dove dovete parlare alla reception. Passate per la porta a destra e salite le scale fino al terzo

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

piano. Raggiungete la fine del corridoio a sinistra.
(A questo punto vi conviene salvare il gioco).
Operate sulla porta per aprirla e... AARGH! verrete di nuovo catturati.

LA SECONDA FUGA

Dopo lo spiacevole incontro, vi ritroverete su una barca in compagnia di due brutti ceffi. Operate sul braccialetto - dovrebbe iniziare a suonare, e quindi verrete buttati fuori bordo.

Dopo aver raggiunto il fondo marino, operate nuovamente sul braccialetto; nuotate (molto velocemente) verso la ragazza.
Operate sulla ragazza e risalite verso la superficie, dove dovreste essere tratti in salvo automaticamente...

Riuscirà Glames a prendere la ragazza, riuscirà il nostro eroe a recuperare lo Stealth e, infine, chi diavolo è John Glames? Queste e molte altre domande troveranno una risposta nella terza parte della soluzione di *Operation Stealth*!

CHAMPIONS OF KRYNN

LA SOLUZIONE PARTE SECONDA

Sperando che Kender, Maghi e Guerrieri siano riusciti a completare le prime 8 missioni, K vi presenta la seconda parte di questo avvincente GdR.

Missione 9: Liberate Lord Karl.
Tornati al campo noterete qualcosa di diverso. NON andate subito dal comandante perché Maya (quella della rosa, per intenderci) vi chiederà di seguirla.
Giunti a Neraka, entrate nella porta davanti a voi a Sud. Quando vi attaccano, non spaventatevi, perché il drago dietro di voi è propio Maya. Dopo aver eliminato le guardie, raggiungete le scale e troverete Lord Karl morente: a questo punto Maya, in preda al dolore, vi lascerà per portare via la salma.
Ora scendete ed entrate nella prima porta, dietro cui troverete l'excella di Lord Karl; tornate indietro (sempre nei sotterranei) e entrate nel secondo complesso di stanze, in cui incontrerete (ma guarda un po'!) Tanis, intento a liberare i prigionieri.
Una volta liberati TUTTI i prigionieri, create la diversione richiesta dallo stesso Tanis, ma prima entrate nella porta a destra delle scale da cui siete arrivati: qui ci sono diversi prigionieri che, liberati dalle loro torture, forniscono un extra di esperienza. Inoltre questo è l'unico posto dove potrete tranquillamente riposare.
Salvate ora la posizione, perché a guardia dell'uscita vi aspettano il Prision Lord e, dopo, tre Draghi Verdi piuttosto ostici.

Missione 10: Pattugliare Sanction
Nota: equipaggiatevi al meglio delle vostre possibilità, perché questa è l'ultima missione, ed è anche un po' lunghina.
Girovagando per Sanction incontrerete spesso gruppi di minotauri e mercenari, che, se volete, potete evitare parlando in modo "NICE".
Andate nell'albergo a sud-est ed entrate, naturalmente, nella stanza sconsigliata dal padrone, dove troverete l'ufficio di reclutamento dei draconici. Dopo lo scambio di idee con i vostri avversari, fate un giretto nella Gilda dei ladri (in un vicolo vicino all'albergo), dove si trovano alcuni oggetti interessanti.
Quando sentite l'urlo della donna dirigetevi verso il porto e entrate nel palazzo vicino alle porte della città. Scambiati i convenevoli con i minotauri, potrete liberare la ragazza (attenzione, perché alcuni membri della pattuglia dei minotauri si rialzano e vi attaccano alle spalle).
L'ex-prigioniera vi aspetterà all'estremità del molo più lontano (ti pareva!), dove vi consegnerà un misterioso amuleto e vi dirà dove usarlo, quindi tornate indietro e entrate nell'abitazione indicata. In un angolo troverete l'entrata per i sotterranei di Sanction. Il dedalo di corridoi dei sotterranei non è molto pericoloso, ma si incontrano spesso delle pattuglie male intenzionate di draconici. Inoltre recandovi nella Libreria, nella stanza del sacerdote, nella camera del Paladine e in quella dirimpetto, troverete oggetti piuttosto utili.
L'obiettivo principale è quello di scovare l'uomo-ombra, che si trova in una stanza prima di un vicolo cieco (attenzione che dopo averlo incontrato, vi aspetta uno scontro con un gruppo abbastanza numeroso di draconici).
L'uomo-ombra vi svelerà come

SHADOW OF THE BEAST 2

Questo gioco, secondo la nostra opinione, è decisamente troppo difficile. Ora, grazie a Luca Massaron, potrà diventare un po' più semplice...

Appena iniziate una partita, correte verso destra, fino ad incontrare un cavernicolo che vi intima di fermarvi; premete "A" per parlare con lui e scrivete "TEN PINTS" (CON lo spazio!) per energia infinita. La Psygnosis afferma che *Shadow of the Beast 2* aumenta di giocabilità più lo si gioca, quindi questa semplice gabola vi potrebbe aprire letteralmente nuovi

http://speccy.altervista.org/

raggiungere il consiglio della sua gente: uscite dalla stanza e ritornate nel vicolo cieco, dove ora si è aperto un passaggio segreto. Raggiunta la sala comune, cercate nell'angolo a Nord-Ovest e seguite il corridoio (attenzione ai Mobal!) e potrete così arrivare al consiglio (per riposare potete andare nella stanza comune). Percorrendo il nuovo passaggio indicatovi dagli uomini-ombra, arriverete alle prigioni di Duerghast. Quando incontrate l'uomo-ombra, ascoltatelo e proseguite. Arriverete in una stanza con quattro uscite: iniziate da quella di destra per raggiungere (rullo di tamburi) la Dragon Lance, su cui potrete mettere le mani dopo un paio di combattimenti. Adesso possedete un'arma micidiale: se usata contro un qualsiasi avversario, provoca 10-20 HP di danni, ma se combattete contro un drago, ne causa anche 100! Tornate alla stanza con quattro porte, e, andando alla vostra destra, arriverete in una vasta stanza. Proseguite verso destra e perlustrate le ultime stanze prima del corridoio successivo: qui rivedrete quel #@#@$#%#@ (censura, NdR)

XENOMORPH

Finalmente, dopo un mese, si torna alla carica con la terza parte della soluzione dell'odissea spaziale della Pandora - questo mese con la mappa del terzo livello e consigli per i livelli dal quattro al sei.

XENOMORPH Livello 3 Condotto per la manutenzione

LIVELLO QUATTRO

Non c'è nulla di particolarmente utile in questo livello, tranne la card. La migliore tattica consiste nel prenderla e scappare nel terzo livello, perché un alieno di incredibili dimensioni si è messo in testa (si fa per dire...) di nascondersi vicino alla card, per poi saltare fuori quando meno ve lo aspettate.

Arrivati al terzo livello, prendete le munizioni RL vicino alla scala I e scendete sino al quinto livello.

LIVELLO CINQUE

I sei alieni razziatori che si aggirano qui intorno vi costringono a muovervi velocemente e accuratamente - non c'è tempo per gli errori! Correte fino all'area 8 e raccogliete tutti i sei oggetti che troverete dall'altra parte della porta. Uscite RICORDANDO DI CHIUDERE LA PORTA! Quando potrete riprendere fiato, cambiatevi i vecchi vestiti e indossate quelli che avete trovato. Raggiungete l'area 9, tenendovi pronti a mitragliare gli alieni che incontrerete sulla vostra strada e prendete entrambi i proiettili RL dalle UAG.

Trovate l'area di manutenzione e prendete tutti i chip che vi servono (nel caso in cui siate affamati, ci sono delle provviste nell'area 10). Andate sino alla scala K e scendete sino al livello sei.

LIVELLO SEI

Questo livello è del tutto libero da schifidi alieni. Dovete solo raccogliere card, chip, batterie, provviste e caricatori per le armi.

Quindi risalite al livello cinque e andate nell'area 11, dove vi aspettano diversi oggetti. Apritevi la strada fino all'area 12 e eliminate gli alieni; raggiungete la scala L dove troverete un'utile granata. Raccoglietela e scendete al livello sette...

Il resto sui prossimi numeri di K - per adesso cercate di cavarvela da soli nelle lunghe notti che vi aspettano!

http://speccy.altervista.org/

di Skyla, che potrete ringraziare come si merita. Nella stanza vicina troverete gli oggetti magici che vi aveva mostrato prima l'uomo-ombra.
Nelle altre stanze non c'è niente di particolare, ma visitandole potrete racimolare un po' di esperienza extra, per uscire andate dall'altra parte del corridoio.
Ora dirigetevi a destra, fate assaggiare la Dragon Lance al Drago Blu che cerca (poverino...) di sbarrarvi la strada e entrate nella porta vicina. Andate di nuovo a destra e salite sul piano rialzato: qui troverete un Cavaliere della Morte (che allegria!) in compagnia di qualche minotauro. Nello scontro è salutare eliminare il più presto possibile il Cavaliere, perché ad ogni turno evoca degli Undead e lancia una Fire Ball. Finito il combattimento, recuperate le forze, scendete e inseguite i messaggeri.
Ora arriveranno dei Draghi avversari che vi daranno un po' di filo da torcere. Dopo lo scontro con il Drago Blu, salirete sui Draghi 'buoni' per inseguire i messaggeri. Alla fine del viaggio arriverete su una delle due cittadelle volanti (chissà dove le ho già viste...), dove si unirà a voi Tasslehoff Burrfoot (Tas, per gli amici) che si limiterà, invece di combattere, a darvi consigli. Entrate nella torre davanti a voi, liberatevi delle guardie e salite sino alla Camera del Vento, dove con qualche mazzata, potrete convincere il capitano a lasciare il timone a Tas.
A questo punto salvate la posizione e rimettetevi in sesto perché siete arrivati all'ultima parte dell'avventura.
Dopo un po' le due cittadelle si scontreranno (ma chi gli ha dato la patente?) e vi ritroverete doloranti nel cortile. Ora, se non volete schiantarvi da 500 piedi di quota, scappate in fretta l'uscita si trova tre piani sotto la superficie dove, eliminata qualche guardia, potrete travestirvi da draconici e sgoccare un passaggio ai Draghi Rossi.
Arriverete quindi a Kernen, dove dovrete espugnare l'intera fortezza di Myrtani. Essendo un po' troppo anche per degli eroi professionisti come voi, vi conviene escogitare qualche 'diversivo'. prima di tutto parlare con tutti i draconici (umani o no) per guadagnare informazioni ed esperienza (a proposito, da qualche parte nella zona a sud c'è una Training Hall).
Individuate il luogo ddell'incontro dei ribelli e ascoltate il loro capo. Quindi raccogliete la corona che si trova nella casa vicina e consegnatela al Drago Rosso nell'abitazione a sud dell'ingresso della fortezza. Andate nei due alloggi delle truppe, salutate e appiccate un bel fuocherello. Infine trovate il capo degli orchi. Ora andate all'ingresso della fortezza e avvertite dei piani dei ribelli. Le forze a difesa dell'ingresso saranno ridotte a pochi elementi, che potrete spazzare via molto rapidamente.
Una volta preso il portone, riposatevi e salvate: vi rimane l'ultima fatica!

Al trivio andate a nord (dove si trova il tesoro di Myrtani) e poi a destra: nelle tre stanze che si affacciano sul corridoio dovrete prendere la chiave e il libro che vi serviranno per realizzare, nel laboratorio, una specie di protezione per poter andare, al trivio precedente, a sinistra (se siete deboli, potrete riposarvi indisturbati solo nella stanza dell'entrata).
Avendo la protezione degli spiriti, potrete procedere verso sinistra e entrare nell'unica porta aperta. Eliminate le ultime guardie e poi affrontate il Dragon Master in compagnia dei suoi allievi. Quindi dovrete affrontare Myrtani faccia a faccia, difeso solo dai suoi 'campioni' (dilettanti al vostro confronto).
Una volta che lo avrete eliminato aspettate a rallegrarvi, perché mancano ancora tre Draghi Rossi all'appello, su cui potrete lanciare tutto quello che avete, perché, al termine della battaglia, avrete liberato finalmente la terra di Krynn dai Draconici

SPEEDBALL 2

BRUTAL DELUXE

LEADER

SOME DAY, ALL SPORT WILL BE PLAYED THIS WAY

Sono trascorsi due anni dall'ultima sfida a Speedball. Ci sono nuove squadre, nuovi stadi e nuove regole. L'arena è più grande, i giocatori sono più tenaci e l'azione è ancora più veloce.

La sfida è questa. Mettiti al controllo della Brutal Deluxe, la squadra peggiore nella storia di Speedball, e falla diventare campione!

Amiga, IBM PC & Compatibili

Trasforma questi smidollati in assassini in palestra.

Una squadra di imbranati? Crea dei Campioni!

Ci sono due divisioni e 16 squadre tra te ed il campionato. Non catturare prigionieri.

E' un goal!

Celebra con stile questo momento di gloria!

http://speccy.altervista.org/

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000 Autoboot con sistemi operativi 1 2 e 1 3 Autoconfing Formattato con Fast File System.

FLASHBANK 20Mb 40ms L 490 000

FLASHBANK 32Mb 40ms L 590 000

FLASHBANK 40Mb 23ms L 690 000

FLASHBANK 63Mb 23ms L 890 000

2 MODULO A2090 Autoboot Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090 Si inserisce su uno slot a 100 pin L 129 000

MULTIBRAIN - Hard Disk e DMA controller per A500/1000 Autoboot Autoconfing. formattato con FFS Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb

MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L 890 000

MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L 1 090 000

MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L 1 390 000

Mod RAM 2Mb L 390 000 - 4Mb L 590 000 - 8Mb - L 990 000

IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L 440 000 - 2Mb L 690 000

IMPACT HC2000 - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda L 410 000

TOPCARD HARDITAL – Controller Hard Disk SCSI per A2000 Autoboot autoconfigurante Tutte le partizioni sono FFS e bootabili Costruite completamente in tecnologia VLSI L 240 000

A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000 Autoboot Autoconfing

Con possibilità di inserire 2Mb di Ram L 290 000

Con 2Mb L 490 000

Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L 820 000

Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L 890 000

Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L 1 240 000

Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L 1 890 000

Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L 1 490 000

Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L 1 390 000

DOTTO ARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500 Dimensioni 11cmx7cmx1,5cm Prezzo 40Mb 23ms L 1 115 000

A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500 L 720 000

Con 2Mb di RAM L 920 000

HD2000 card - Controller ed Hardisk da su schede per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus HD 2000CARD 32Mb L 490 000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMxt per A500 Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb L 590 000

AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500 Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer Hard disk, mouse, memoria, ecc L 440 000

JANUS XT - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L 620 000

JANUS AT - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L 1 290 000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il disarmento senza disconnetterla dal computer Dimensioni 21x10x4,7cm L 490.000

XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State Munita di interruttore di disinserimento Autoconfigurante Dimensioni 13x10x2,5cm L 420 000

AMINTERAM - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb Si inserisce nell'apposito slot del computer L 79 000

Con orologio e batteria tampone L 99 000

INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500 Espande la memoria a 2,3Mb nel computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM Si inserisce nell'apposito slot del computer Completa di orologio e batterie tampone L 280 000

INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L 440 000

INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L 590.000

SUPEROTTO ARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 e ZBB Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione Zero wait state

2Mb L 390 000 - 4Mb L 540 000 - 8Mb L 790 000

SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD

Aggiungere L 150 000

A2058 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000 2Mb L 850.000

KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1 3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone Si inserisce sul connettore laterale del computer Completo di connettore passante L 149 000

KRICKROM 1 3 A500/2000 - Krickrom 1 3 su Eprom interno per A500/2000 Completo di deviatore per Kickstart 1 2 L 89 000

KRICKROM 2.0 - Krickrom 2 0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1 3 e 2 0 L 160 000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000 Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante L 119 000

ADRIVE 2000 - Drive interno da 3.5" per A2000. L 90 000

SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000 Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per impedire le contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive Completo di connettore passante L 159.000

BANG 2061 HARDITAL - Scheda accelleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. L 490 000

ACCELLERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

GVP 3001 - Scheda accelleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8

L. 2 690 000. Come sopra ma a 33MHz L 3 490 000 A 50MHz L 4 490 000 Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290 000

PROCESSORI: 68010 - L 29 000 68020 16MHz - L 190.000 68030 16MHz - L 290 000

COPROCESSORI: 68881 16MHz L 190 000 68882 16MHz L 290 000

A2630 - Scheda accelleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb L 2 850 000 Con 4Mb L 3 240 000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti ficker interna per A500 o A2000. L 590 000

GENLOCK CARD A2300 Commodore Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000 L 3 900 000

FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker L 3 700.000

Flicker Fixer + Monitor Multisync L 990 000

ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3 slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W Predisposizione per 2 drive da 3.5", 1 drive da 5,1/4" 1 hard disk da 3.5" o 5,1/4" ed digiboard L 470 000

I MONITORS

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000 L 450 000

PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L 450.000

LE ST[illegible] A[illegible]

STAR LC 10 L 360 000

STAR LC 10 color L 450 000

STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLO L 610 000

COMMODORE MPS 1230 L 330 000

COMMODORE MPS 1550 C COLOR L 410 000

COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L 890 000

I COMPUTER

AMIGA 500 - Completo di mouse e manuale e garanzia Commodore Italia L 690 000

Come sopra ma con espansione da 1Mb L 750.000

Come sopra ma con espansione da 2.5Mb L 940 000

AMIGA 2000 - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L 1 490 000

Come sopra più espansione da 2Mb L 1 820 000

Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L 2 390 000

AMIGA 3000 CHIEDERE

2 DISCHETTI DA 3 5' SONY BULK DD-SS 1 L. 890 - 10 L 890 - 100 L. 790 - 1000 L 650

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL
Show Room - Via Cantoni, 12
Milano - Tel 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://speccy.altervista.org/

RAILROAD TYCOON

Come aspirare alla carica di Primo Ministro in *Railroad Tycoon* della MicroProse.

Consigli e strategie di Alessandro 'Schimberni' Diano

Oh no! Guai in vista...

...ecco un esempio di come far fallire una ferrovia.

I PRIMI ANNI

All'inizio del gioco è fondamentale operare correttamente nei primi tre turni se si vuole realmente progredire in seguito.

Il primo grosso problema riguarda la scelta delle città di partenza che, ovviamente, devono avere dimensioni piuttosto rilevanti.

L'ideale è costruire un Terminal in una grande città posta in mezzo ed altre due di medie dimensioni, per ciascuna delle quali deve essere prevista minimo una linea di collegamento postale ed una passeggeri più, eventualmente, ulteriori merci disponibili.

Siccome i treni con un nome aumentano del 25% le rendite sui trasporti passeggeri, è opportuno cercare di ottenere il battesimo del primo treno il più presto possibile, lasciando una sola carrozza postale (dato la priorità goduta dai 'Mail Trains'!) in occasione della prima uscita, per poi assegnare definitivamente il treno al servizio passeggeri.

Prima di costruire qualsiasi tratto ferroviario controllare SEMPRE la conformazione del terreno (tasto F10) ed eventuali dislivelli che dovrebbero essere evitati così come ponti, gallerie, curve strette e pendenze varie: rallentano tremendamente i treni e, nel caso di ponti e gallerie, costano un patrimonio (usateli con giudizio!).

Durante il primo turno di gioco NON collegare più di tre città per poter avere denaro sufficiente all'acquisto di almeno il 50% delle azioni ('Shares') della propria società.

Tale operazione, infatti, se gli affari non dovessero andare troppo bene impedisce ai vostri azionisti di allontanarvi dalla presidenza ed ai magnati delle altre società di acquistare la vostra, nel qual caso verrete, ovviamente, destituiti dalla carica di presidente.

Se necessario ricorrete pure all'emissione di titoli al portatore ('Bonds') ma, per non bruciarvi tutti i vostri guadagni in interessi, non riducetevi MAI ad averne più di tre ($1,500,000 in totale) a meno che non vi siano degli ottimi motivi, come un'altra società che, improvvisamente, si è messa ad acquistare le vostre azioni quando voi non avete ancora raggiunto la quota del 50%...

Quando il clima economico è buono ('Boom' e simili), ripagate tutti i titoli finanziando l'operazione con l'acquisto di altri tre titoli al tasso di interesse preferenziale (che dipende, appunto, dal clima economico e dei titoli già emessi).

Quando sembra che gli affari diano buoni segni di riprese (economia 'Boom', diverse consegne urgenti - 'priority delivery' - andate a buon fine, ecc.) investite nella vostra compagnia e vendete subito quando le azioni saranno salite, stando attenti a non scendere sotto il 50%.

Nel procedere del gioco, dopo il collegamento iniziale NON realizzate ulteriori tratti ferroviari sino a quando l'economia cade in 'Recession' oppure (meglio!) in 'Panic', ed i costi di costruzione saranno decisamente più ragionevoli.

Scoperta una linea particolarmente produttiva raddoppiatene i binari (Shift+D), sempre aspettando la 'Recession' oppure il 'Panic' prima di dare inizio ai lavori.

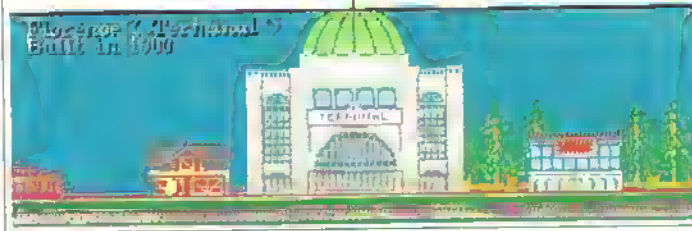
VINCERE LE "RATE WARS"

Specialmente giocando ai livelli di difficoltà avanzati, avrete certamente notato come le reti ferroviarie concorrenti durante la loro espansione giungano sino in prossimità delle vostre linee, limitando, di fatto, le possibilità di espansione del vostro 'impero'.

La soluzione al problema è quella di attaccare per evitare di doversi difendere in seguito, lanciando una 'Rate War' prima che l'idea venga alla società rivale.

L'attacco, però, deve essere attentamente pianificato come e meglio di un'esercitazione militare: bisogna identificare il principale punto di supporto dell'economia del concorrente. Generalmente si tratta di attaccare una grossa città con un terminal (MAI attaccare i depositi!) dal quale parte e nel quale arriva una linea ferroviaria (cioè niente stazioni e binario morto) in modo tale che, conquistando la città, si avrà già disponibile il collegamento per l'annessione della successiva città.

Deciso l'obiettivo bisogna costruire un deposito alla minima distanza possibile dalla stazione concorrente senza preoccuparsi troppo se fornisce poca merce e/o passeggeri da trasportare. Si deve, anzi, raddoppiare la linea dal deposito alla stazione concorrente e farla percorrere, in tandem, a due treni, oltre che dirottare tutti gli altri percorsi sulla stazione "in guerra", lasciando (per i soli treni merci) il proprio carico al deposito, in modo da poterlo sfruttare nel turno seguente alla 'Rate War', quando vi sarà la rendita raddoppiata.

Alternativamente, un'ottima tattica difensiva che può essere attuata sin dalla costruzione delle vostre stazioni, è quella detta 'del punto interrogativo' dalla forma della linea ferroviaria intorno alle vostre città. Si tratta di realizzare con il tracciato un cerchio quasi completo intorno alla città (non necessariamente transitato dai treni), prima di entrare con i binari nella stazione vera e propria, in modo che qualsiasi ferrovia concorrente, non potendo incrociare le vo-

Sembra che a Firenze ci sia qualche passeggero e qualche sacco postale in attesa di partire

http://speccy.altervista.org/

Una bella veduta aerea di Firenze S M N

stre rotale, dovrà obbligatorramente rinunciare ad attaccarvi (srstema vigliacco ma dannatamente efficace!).

LA CONQUISTA DI ALTRE FERROVIE

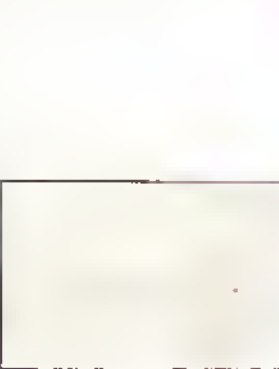
Per ottenere una posrzrone rispettabrle al termme del gioco, si DEVE controllare almeno nn'altra compagnia terroviarra (se non di piu). Il momento migliore per prenderne possesso è ner primi anni di gioco (simutati, sr intende...) quando esse sono ancora in fase di formazione.

Per evilare di chramare continuamente il vostro agente (il "Broker" - tasto F9), è opportuno assicurarsi di avere parecchio contante m cassa, se necessario vendendo anche qualche titolo. Per tarlo, però, è meglio aspettare che l'economia sr trovi m "Prosperity/Moderation" o, megiro ancora, m "Boom" e quindr vendere smo ad avere nna somma di minimo un paro e mezzo di milioni, ovviamente m "$".

Appena sr forma una nuova compagnia compratene 10.000 azioni, congelate il gioco (Game Speed = Frozen) e controllatene la posizione geografica, magarr con l'utilissimo comando "Find City" per non vagare a casaccio per tutta la mappa.

Se sr trova m nn centro le cui risorse sono di notevole entita continuate ad acqurstare azionr sino a possederne la maggioranza, altrimenti continuate a comprare ma NON pagate la doppia tassa richiesta se non si è in grado di arrivare al 60% prima della compagnia stessa. Come regola generale, comunque, non mantenete MAI più del 60% di azionr di una compagnra dalle prospettive non troppo esaltanti ma, anzi, vendetele prima possrbile per limitare le perdite.

Se riuscite ad impossessarvi della compagnra senza dover pagare la doppia tassa ma le relative rendite non sono eccezronali, si può sempre seguire una tecnica di strozzinaggio che condurrà rapidamente alla morte la ferrovia ex-rivale e, contemporaneamente, incrementerà le vostre finanze. Il primo passo è quello dr trasferire nella vostra società tutto il contante della "moribonda" e, quindi, vendere 10.000 azioni della stessa. Quando la compagnia ricomprerà tali azioni (non cr vorrà molto...), procedete al riacquisto a vostra volta, chiamando nel frattempo il Broker per asportare i liquidi rimasti dalla vendita dei titoli che la ferrovia effettuerà automaticamente per poter disporre dr denaro contante. Continuate in questo modo (perfido!) sino a quando la malcapitata ex-società annegherà negli interessi e scomparirà completamente. Prima che il lieto evento accada, comunque, provvedete a vendere TUTTE le azionr della compagnia quando è evidente l'impossibilità dr cavarci ulteriore denaro.

Se, invece, entrate m possesso dr nna società ben avviata che intendete far crescere a beneficio dei vostri azronisti, non abbiate timore di pagare la doppia tassa per impossessarvi delle ultime azionr "pubbliche". Cercate, anzi, di procurarvi il massimo numero di azionr che potete permettervi ma senza esagerare: evitate di indebitarvi a se proprio volete farlo ricordatevi che ogni bilancio in rosso sono palanche di interessi che mordono sui vostri guadagni! Appena guadagnato il controllo dell'altra ferrovia provvedete a farle costruire una nuova linea con il maggiore centro più vicino, finanziando l'operazione, se necessario, con il trasferimento di denaro dalle vostre alle casse della compagnia: gradualmente il valore inizierà a salire e potrete così ottenere un discreto dividendo per le vostre azioni.

IL MERCATO AZIONARIO

Sebbene *Railroad Tycoon* sia solamente nna simulazione, il mondo della compravendita azionaria presenta notevoli difficoltà decisamente superiori a quanto sr potrebbe pensare in un primo momento.

Nel caso in cui gli affari non procedano troppo bene, sr tenga presente che, esattamente come nella realtà, non è possibile vendere tutti i propri titoli, dichiarare bancarotta ed intascarsi la differenza! In primis, il fallimento può solo essere dichiarato con un totale negativo in cassa e, secondariamente, in seguito a tale indesiderata evenienza, tutte le azionr in vostro possesso verranno confiscate. Dal momento che, però, tutti i possedimenti "fissi" quali binari, locomotive, hotel, ecc. rimangono di vostra proprietà, un trio davvero mancino che sr può giocare ai propri azionisti è quello di vendere il maggior numero di titoli permessi dal clima economico in corso, congelare il gioco e costruire "di tutto, di più" (cioè qualsiasi cosa potete per la vostra ferrovia) ma SENZA comprare alcuna azione di chicchessia. Appena si "sfonda" nella zona rossa si può dichiarare bancarotta e ci si ritroverà con solamente la metà dei propri debiti ed una ferrovia potenzialmente prosperosa!

I TRENI POSTALI

Spesso non considerati come dovrebbero esserlo, costituiscono una fonte di rendita potenziale impressionante. Per ottenerne il massimo guadagno provvedete affinché i loro percorsi siano quanto più possibile privi di ostacoli e/o rallentamenti di qualsiasi genere. Ciò significa anche limitare i semafori allo stretto indispensabile e raddoppiare le linee di collegamento più redditizie con il solito Shift+D.

Seguendo quanto sopra, non è improbabile che si scopra che l'ottavo treno in ordine numerico e, in realtà, il quarto assoluto come fonte di guadagno nonostante risulti essere composto da due sole carrozze postali: meditate gente, meditate...

CONCLUDENDO

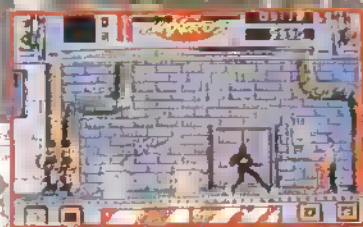
Quanto esposto sino ad ora costituisce semplicemente un patrimonio di informazioni pseudo-oneste su come arricchirsi in breve tempo per arrivare alla carica di Primo Ministro, massimo riconoscimento presente nel gioco.

Ve ne sono comunque altre, decisamente più sbrigative ed efficaci (leggi "disoneste") delle quali, però, per stavolta si è preferito non parlare: in futuro chissà mai che compaia, a richiesta, su queste pagine qualche "Dastroyer" sull'argomento...

In chiusura due notizie che faranno piacere agli amanti di questo pezzo di bravura della Microprose: è in arrivo anche la versione Amiga oltre ad un disco "espansione" nel quale saranno rappresentati nuovi scenari geografici ed un editor di mappe per tutti i gusti: divertitevi!

E l'ett+! Grazie ai cospicui guadagni, la carica di Primo Ministro è raggiunta.

http://speccy.altervista.org/

RANX
TUA
MADRE
NON
APPROVEREBBE!
© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI
DISPONIBILE PER
AMIGA
AT.ST
PC & COMPATIBILI
Da Romo a New York, la psicopeste sta mietendo le sue vittime. Perfino il Presidente degli Stati Uniti ne é stato contaminato.
Tu sei Ranx, un androide con muscoli d'acciaio, e solo tu puoi salvare il mondo. Ma stai per essere perseguitato da una catastrofe ancora peggiore. La tua ragazza, Lubna, é scomparsa e ti metti contro tutti per ritrovarla
THE VIDEO GAME
LEADER
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI
UBI SOFT
Entertainment Software
PROGRAMMA IN ITALIANO!

K-BOX

"Fiori rosa, fiori di pesco, c'eri tu; fiori nuovi stasera esco, ho un'anno di più..." (Giulio Rapelli in arte Mogol). Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci, ma noi siamo una rivista di videogiochi e non il catalogo della Postal Market, onde per cui andiamo ad incominciare questo nuovo anno consci del fatto che nell'incedere elegante del tempo, alcuni di Voi sono partiti per il militare, altri lo hanno terminato; qualcuno si è diplomato, altri si sono laureati, impiegati, sposati.... in altre parole, il tempo (sempre lui) è passato un po' per tutti. Ora pur restando dubbioso a chiedermi se siamo noi a scorrere nel tempo o se è il tempo che scorre attorno a noi, mi sono accorto che comunque vadano le cose mancano, in ambedue i casi, nove anni alla fine del Millennio e circa 360 giorni al prossimo San Silvestro. Se in questo lasso di tempo Vi venisse in mente di scrivermi, sappiate che sono qui per questo.

Letteralmente vostro: BRAMBO's

PUBBLIC ENEMY

Caro BROCCO'S, cara redazione, mi chiamo A.P.F. e vi scrivo per dirvi due cosette che da tempo vi vorrei dire, riguardanti la vostra bella trovata per imbrogliare la gente, il K-PD. Non vi sembra esagerato porre in vendita un disketto, pieno di programmi tranquillamente reperibili via modem dalle comuni BBS, a 15.000 lire? Vi lamentate sempre dall'alto costo di alcuni giochi originali ma non mi sembra che facciate molto per dare il buon esempio. Tenuto conto che, come ho già detto sopra, i programmi di P.D. si possono reperire gratuitamente, La cosa diventa molto più irritante se penso che il mio pirata di fiducia (che mi rifornisca di calde novità ogni mese) si fa pagare solo 1.500 lire al disco (compreso). E tu caro BRONCO'S sai bene che i pirati non vendono "roba" di Pubblico Dominio, ma copie di giochi molto costosi. Naturalmente caro il mio BAMBO'S non avrai il coraggio di pubblicare quela lettera, sia perché vi potrebbe sputt... sia perché hai senz'altro paura che molti, troppi lettori siano d'accordo con me

Indignatamente vostro: A.P.F.

Caro A.P.F., probabilmente hai confuso la redazione di K con quella di 'Primavera Missionaria' o più direttamente con la Caritas. Già che c'eri potevi anche accusarci di vendere a 5.000 lire, 300 miseri grammi di carta patinata che dal tuo straccarolo di fiducia costano poco meno di 30 lire. Peccato che tu non tenga in considerazione alcuni 'piccoli particolari' E cioè i costi.

Non staremo qua a dilungarci su quanto costano i dischi, le buste imbottite, i francobolli, la gestione degli ordini, le tasse e l'andare in posta, ma possiamo dirti che di quelle 15.000 lire portiamo a casa poco. In qualunque operazione commerciale, ci sono delle economie di scala da considerare e anche noi abbiamo dovuto assoggettarci alla legge della domanda e dell'offerta.

Detto questo, siamo consci che il costo dei K-PD è elevato ma per le ragioni suddette non potevamo fare altrimenti se non andando in perdita. Ora però possiamo annunciarti (anche se probabilmente a te interesserà poco visto che il tuo 'pirata di fiducia' ti vende i dischi a 1500 lire, anche se, a quanto ci risulta, il prezzo di mercato dei giochi piratati è mediamente di 10.000 lire a disco) che vista l'enorme richiesta di dischi PD, stiamo valutando l'opportunità di aggiornare il prezzo. Per questo motivo, nonché per ragioni di spazio, questo mese manca la lista dei K-PD, che ritornerà alla grande il mese prossimo con nuovi dischi e programmi.

Prima di chiudere volevamo però fare qualche altra precisazione. La tua presunta gratuità, si basa sostanzialmente sul fatto che la BBS sia ad accesso gratuito, che il modem te lo abbia regalato la mamma per Natale e che, in ogni caso, la bolletta del telefono (penso a certe simpatiche banche dati americane...) non la paghi tu di tasca tua, altrimenti temo che passeresti il tempo a meditare sul tema: Mi collego? Ma quando mi collego? E mi conviene? Ma quanto mi conviene? Il tutto senza contare che in qualsiasi altra rivista di informatica, i dischetti contenenti software di P.D. hanno un prezzo superiore al nostro.

Chiudo, comunque, ringraziandoti per la tua lettera che ci ha permesso di fare luce su un particolare che, come nel tuo caso, poteva dare adito a cattivi pensieri.

VOLARE OH! OH!

SVEGLIA!! SVEGLIA!! SVEGLIA!!

Sveglia, programmatori addormentati o sicuramente persi dentro qualche chip nei meandri di computer o console che siano!! - ma cosa dite? ah? Ma se prima dite di scrivere di qua e di là, uno si fa in quattro per poter trovare due minuti liberi per esprimere il proprio parere e voi gli chiudete la porta del K Box in faccia.... Ma dico io, mostruosità della tecnologia, routine grafiche da far spavento, una massa di cervelloni e non sanno fare altro che impiegare tale ben di Dio in sciocchezze del tipo acchiappa il fantasmino, piglia la mosca, prendi il bonus e via dicendo? Altro enorme incredibile problema: l'ORIGINALITA'.

Esempio: Simulazione di volo. (Ne sono completamente perso, faterne un milardo!!). È possibile che con un aereo ci si alzi in volo, si abbattano un paio di bersagli e poi si debba atterrare? E dove la mettiamo la parte civile? ATP della Sublogic che fine ha fatto? Le sezioni di preparazione di controllo del velivolo, il volo notturno, il trasporto passeggeri, merci, problemi metereologici e ancora, le NUVOLE. Avete mai visto un cielo con le nuvole nelle simulazioni? Io no. L'unico programma che ha qualcosa di tutto ciò è F16 Combat Pilot e gli altri? Ce ne sarebbero di elementi da aggiungere e come per le simulazioni anche per parecchi altri argomenti. Spero che questa volta il grido di dispiacere nel sentire parlare di non originalità ed ancora nella mancanza di macchine potenti per poter gestire routine particolari (ma ve lo ricordate il tempo del 64?) giunga ai responsabili del nostro divertimento e non, in quanto sarebbe un grosso peccato non utilizzare degnamente delle 'MACCHINE CASALINGHE' che solo fino a qualche tempo fa erano solo dei sogni!!

Non sono un programmatore e me ne dispiaccio. E alla fine di questo mio sfogo, risultato del vostro invito a scrivere a 'I GIOCHI IMBECILLI' e che spero venga pubblicato con tutto il cuore, rinnovo il mio invito a tutte quelle persone che ci fanno 'divertire' comodamente a casa nostra 'volando tranquillamente' con un FORZA RAGAZZI DATECI DENTRO! Cordialmente vostro (spero!! Dopo la bufera che ho creato!!)

ROBERTO C. (Tv)

Roger! Caro Roberto, la tua lettera mi ha talmente impressionato che spero di farti contento, non solo pubblicandola, ma annunciandoti due anteprime d'eccezione realizzate dalla 'Italian Mistery' una software house di casa nostra che da tempo si dedica alla realizzazione di simulazioni particolarmente interessanti. Stanno infatti per uscire sul mercato 'Argo 16' a 'Ustica' due simulazioni di volo talmente sofisticate che sembrano irreali mentre invece sono completamente vere. La prima è di tipo militare mentre la seconda è di tipo civile ed entrambe presentano problemi, difficoltà ed intrecci narrativi che promettono (nonostante i vari altri e bassi), una curva di interesse tale che se tutto va bene, la ne resterai incollato davanti al monitor per i prossimi vent'anni (e non è detto che ti bastino per arrivare fino in fondo!!).

TRE DI

Spett. la redazione di 'K', mi chiamo Andrea, ho 23 anni e da due dirigo il settore informatico di una giovane società di servizi. Sono un vostro fedelissimo lettore e naturalmente non mi lascio sfuggire uno solo dei vostri numeri. In quello di Novembre ho letto l'articolo sui lavori della DID (Digital Image Design di Runcorn) scritto dal vostro inviato Rik Haynes. Mi occupo da tempo di grafica tridimensionale e sarei fortemente interessato (dato che poi sono un amante delle simulazioni aeree) ad avere ulteriori notizie su Retaliator 2. Mi piacerebbe tanto, se fosse possibile, avere l'indirizzo completo del direttore della DID, il bravissimo Martin Kenwright (di cui conosco solo il numero di Fax). Mi piacerebbe inoltre sapere quando uscirà sul mercato (UK) questo nuovo rivoluzionario simulatore di aereo Stealth e se sarà marcato Ocean (come F29 Retaliator). Insomma vorrei proprio sapere ogni cosa su questo simulatore sul quale il grande team della DID sta lavorando. Spero perdonerete la mia grande curiosità ed insistenza.

ANDREA CONCAS - Cagliari

Caro Andrea, tutto quello che sapevamo l'abbiamo scritto e al momento non abbiamo altre novità. Possiamo però confermarti che Retaliator 2 sarà targato Ocean. Per quanto riguarda l'indirizzo della DID, puoi scrivere alla Ocean il cui indirizzo è il seguente:

Ocean Software Limited
6 Central Street
Manchester M2 5NS

MESSAGE IN THE BOTTLE

Ultra galattica redazione di K, sono un vostro lettore di Roma e vi scrivo per due motivi.

1) Quashionr con amici cha non credono possibila che voi pubblichiale la mia lettera;
2) Il motivo più importante e che volevo rispondere (per così dire) alla lettera più bella che abbia mai letto nella storia di K-Box, quella di Albarlo Cacciari. Caro Alberto (posso darli del tu?), anche se io ho solo 17 anni, quindi non sono un anziano a non detengo m lal senso un record, ho anch'io avuto fino ad oggi, vita dura. L'elettronica, r computars ma sopraitulto r videogames sono sempre slati una delle mia grandi passioni, quindi non potete capire come cr sr senta a sentirsi dire per sei anni di seguito (ho cominciato col mitico VIC-20) che tutto cio e una perdila di tempo, che rincitrulisca, che ci sono cose ben più istruttive da fare. Ho sempre cercalo di far valere le mie ragioni in una società giovamle che delle ragioni se ne sbatte ed essendo la passione per i videogiochi un che di Inori moda, sono sempre slalo consideralo un 'diverso'. Beh, io dopo anni di prasa in giro, risale, insulti, amo i videogiochi più di prima, non sono diventalo nè stupido né cretino e mi sono divertito un sacco (perché è quasto che conta). Ma soprattutto non voglio abbandonare questa mia passione, per nulla al mondo. Questo per dire che non siete solo voi 'anziani' a dover affrontare questi stupidi pregiudizi, ma pure noi 'piccoletti'.

ANDREA The BLASTER

Cara Redazione di Kappa, era gra un po' di tempo che volevo scriverti, ma alla line mi sono deciso a farlo. Io sono un ragazzo di 16 anni abitante a Torino e vorrei rispondere ad Alberto Cacciari che ha scritto sul numero 22 di novembre a proposito di: fino a che eta si deva giocare attaccato al computer? Beh ti rispondo subito. io fino a che il computer mi appassionera, continuerò ad usarlo, perche trovo stupido che ad una certa eta uno si vergogni del fatto che gioca ancora attaccato al computer. Per cui voi velerani, dai 30 anni in su, se il computer vi piaca veramente, non dovete affatto preoccuparvi di cosa possono dire gli altri ed invece dovete farvi sentire, più numerosi che mai

ROBERTO LARI (Torino)

Di solito sui quotidiani si usa presentare queste lettere con la dicitura: 'Ricaviamo e volentieri pubblichiamo'. Noi ci esimiamo dal farlo ma ringraziamo sia Roberto Lari che Andrea the 'Blaster' per quanto ci hanno scritto e con l'occasione salutiamo cordialmente vieppiù anche Alberto Cacciari.

HIT PARADE

Grandiosa redazione di Kappa, innanzitutto voglio rispondere al vostro 'Grazie 1785': prego. Poi voglio porgare i miei complimenti per la vostra stupenda rivista: infine vi vorrei mettere al corrente di una idea che e nata in me un paio di mesi dopo aver spedito il questionario. io leggo K da pochissimo, da giugno per l'esattezza e ho parrsalo che ci sono molte persone che pur leggendo le recensioni degli ultimi titoli non conoscono quelli vecchi, che, in alcuni casi, possono essere migliori. Da qui è nata l'idea di una iniziativa, cha a mio avviso sarebbe di sicuro successo: pubblicare un inserto (o un articolo, un allegato) contenente il Guinness dei migliori giochi. Il migliore shoot em up, il miglior simulatore di volo, il miglior wargame ecc... Ogni mese si potrebbero aggiungere nuove idee come 'la migliore avventura grafica della Sierra', il miglior gioco di ruolo della Origin o il simulatore di guida più realistico (che non deva essere necessariamente il migliore), l'adventure più difficile, ecc....

FRANCESCO URSINI

Scusandomi per il taglio della tua lettera (lo spazio scarseggia...) ti dirò che l'idea non e niente male e che ci stiamo già pensando seriamente. Anzi visto che ci siamo proponiamo un mini-referendum tra i lettori: fateci sapere se gradireste un inserto/articolo/numero speciale su questo argomento. L'indirizzo è il solito.

Prima di chiudere, però, possiamo annunciarti che abbiamo in preparazione una serie occasionale di articoli, che apparirà quanto prima, sui migliori videogiochi della storia (a nostro parere, of course) che torna indietro nel tempo fino a gloriosi giorni dello Spectrum (a proposito, qualcuno di voi si ricorda di Ant Attack?). Continua a leggerci e vedrai.

REPETITA JUVANT

Spett. redazione di K, mi complimento innanzitutto per la vostra stupenda rivista e per la vostra bravura. Sono un possessore di Amiga 500 (in precedenza ho avuto uno Spectrum e un Apple II) che in circa 8 anni di convivenza con i computer non ha mai comprato un programma originale, se non durante un viaggio in Inghilterra dove regnava (e regna ancora, spero) lo Spectrum. Sono passati 5 anni da quell'acquisto e mi sto ancora mordendo le mani perche l'unica volta che mi ero deciso a comprare un programma originale, mi sono ritrovato tra le mani una TAVANATA GALATTICA, poiche mi aveva ingannato la confezione, i gadget, ecc...(il programma in questione, se lo volete scrivere, era World Cup Carnival). Il motivo di questa lettera e dovuto al fatto che leggendo la lettera di Max (K di ottobre), mi sono accorto che lui avava ragione e voi no!!! Perche uno studente come me e come molti altri nella mia zona (e non solo), con uno stipendio mensile di 40.000 lire (Max aveva quasi indovinato) e con l'unico giorno di svago costituito dal sabato, giorno in cui esco con gli amici e vanno via dalle 15 alle 20 mila lire, mi dite voi (e parlo a nome di migliaia di ragazzi come me) dove li trovo i soldi par acquistare programmi originali? Sì, con qualche sacrificio potrei, ma mi ritroverei con la media di 2 o 3 programmi all'anno!!! Perciò chi ha un computer e non si può permettere clia dei programmi pirati, che cosa deve fare? Vendare il computer e rinunciare a tutto sentendosi la coscienza a posto? E poi quando scrivere che la pirateria di software è coma quella di videocassette, furti di automobili, ecc.... spulciate bene la cronache dei giornali a ditemi se si legge: 'Arrestati spacciatori di software pirata', anziché 'Presi ladri d'auto', 'Sequestrate 500 videocassette illegali' e così via. Con questo non voglio dire cha la pirateria di software è una cosa consideratala legale, ma di certo non ha quel peso che voi affermate (e non solo voi) un peso tale da far scomodare la forze dell'ordine che preferiscono occuparsi invece di cose più importanti. Vi saluto e vi ringrazio

JIMMY ANDREWS (Roma)

Lungi da me l'idea di affermare che la pirateria di software è uguale a quella delle videocassette. Volevo semplicemente dimostrare a Max, che gli stessi argomenti da lui usati, andavano 'genericamente' bene per qualsiasi altra questione.

Capisco benissimo il problema del software costoso e capisco anche che ci sia chi lo risolve nel modo che 'l'interessato' ritiena più opportuno; ma questo non riguarda solo il software. Anche per i compiti in classe di latino e di matematica, per la denuncia dei redditi, per rinnovare il passaporto, per trovare una casa, per trovare un lavoro, per tutta la vita. Insomma, uno 'si arrangia'? Non per questo la gente va in giro a gridare ai quattro venti in cosa consiste questo suo arrangiarsi, soprattutto per non imbarazzare se stessi e gli altri (fratelli, per capirci, che 'aiutano'). Dietro questo 'arrangiarsi' ci può stare di tutto, proprio perché tutto può essere ottenuto con metodi più o meno corretti e i limiti di questa doverosa correttezza li stabilisce ognuno per suo conto.

L'importante è non pretendere che qualcuno ci rilasci 'l'imprimatur' perché questo è palesemente infantile; ognuno deve avere coscienza di quello che fa e se per lui è giusto farlo, ne sia contento e sia anche pronto a pagarne le eventuali conseguenze, qualora la cosa non fosse proprio in sintonia con le leggi vigenti.

Come diceva il compianto principe Antonio De Curtis: 'Arrangiatevi!!!'

PAGINE GIALLE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi perché altrimenti può capitare, come questo mese, 47è

A causa di una tragica circostanza che ha messo ko l'hard disk dell'archivio annunci, tutte le richieste inviate nel periodo che va da giugno a novembre '90 sono andate perdute. Scusandoci con tutti voi per l'inconveniente vi preghiamo di rispedire i vostri annunci che verranno (salvo altre defezioni elettroniche) sicuramente pubblicati sui prossimi numeri di K.

VENDITA

VENDO o preferibilmente scambio programmi per C64 e A500. Inoltre vendo C64 con disk drive 1541 II, Neos mouse, cartuccia Mkv, modulatore Tv, registratore, interfaccia doppia porta per duplicazioni su cassetta a un prezzo trattabile.
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

VENDO dischi vergini da 3' 1/2 a L. 1.200 cadauno.
Cosimo tel. 080/347917

VENDO videogioco Atari Vcs 2600 + 1 cartuccia + 1 joystick a L. 35.000
Scambio anche giochi per Amiga.
Luigi Colosimo v.le De Filippis, 17 - 88100 Catanzaro

VENDO causa passaggio ad altro sistema Atari 520 St compatibile Ibm (Pc speed inserito) con drive Sf 354 e una cinquantina di giochi originali a L. 1.000.000 trattabile.
Riccardo Torello via Paleocapa, 14/9 - 17100 Savona

VENDO per Pc e compatibili: AD&D Champions of Krynn originale, completo di tutto, in ottimo stato su dischetti da 3,5' a L. 50.000. Spese di spedizione a carico del destinatario
Angelo Mormile tel. 081/8317309 dalle ore 15 alle 20

VENDO 40 programmi originali su disco per C64 imballo originale. Tutte simulazioni sportive a L. 60.000 in blocco.
Walter tel. 0175/42529 dopo le 20

VENDO giochi e programmi originali per Atari a meno di metà prezzo! Sconti quantità possibili.
William tel. 059/510127

VENDO Spectrum 48K perfettamente funzionante con interfaccia Kempston manuali di programmazione e circa 250 giochi originali il tutto a L. 100.000.
Alberto Barenghi via Tadino, 30 - 20124 Milano tel. 02/29510546 ore serali

VENDO dischetti vergini da 3' 1/2. Solo al pacco L. 1.100 cadauno. Spedizione in tutta Italia a carico del destinatario. Annuncio sempre valido.
Francesco tel. 0861/412928

VENDO 350 giochi su cassetta originali con manuali per C64 + contenitore a L. 150.000. Collezione di Bit, Commodore Gazette e Commodore Computer Club. Causa cambio sistema. Spedizione contrassegno in tutta Italia.
Guido tel. 0363/301766 dalle 16 alle 18

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga, completi della propria confezione e istruzioni: Shinobi, Ghosts'n'Ghosts, Crackdown ed altri. Prezzi da stabilire.
Matteo Ostolani via San Cristofano, 5 - 50023 Firenze

VENDO causa errore d'acquisto Satan per Msx cassette a L. 10.000. Il gioco è ancora imballato nella plastica.
Davide tel. 02/315435 ore sera

VENDO giochi originali su cassetta e disco per C64 a modico prezzo. Vendo adattatore telematico 6499 a L. 50.000.
Stefano Gozzi via G. Puccini, 9 - 46019 Viadana (Mn) tel. 0375/81435 ore pasti

VENDO Ibm Ps/2 mod. 30 con monitor 14" a colori, con MsDos 3.30 e dischetto applicativo.
Fabio tel. 0445/404885 dopo le 15

VENDO causa passaggio ad altro sistema un Nintendo con cartucce. A L. 600.000 trattabili.
Jacopo Gatto v.le Marino, 18 - 20123 Milano

VENDO C64 con registratore, giochi, 1 joystick poco usato. A L. 250.000.
Massimiliano tel. 02/58301636 ore pasti

VENDO console Sega Master System ottimo stato con 1 joystick + 14 giochi. Valore complessivo L. 700.000 vendo a L. 350.000.
Andrea Zaros via Togliatti, 5 - 31020 Lancenigo (Tv) tel. 0422/919792 ore pasti

VENDO Sanyo Xt 16 Plus, 640 Kb, 1 floppy disk 5'25, 1 hard disk da 20 Mb, scheda grafica CGA, monitor Philips colore con 2 programmi professionali e un gioco al momento ancora inedito in Italia per Pc. A L. 1.100.000.
Luca Sambucci via Guido Banti, 34 - 00191 Roma tel. 06/3332077 dalle 19,30 alle 21,30

Causa cambio sistema VENDO vasta collezione di giochi e utility originali per Ibm e compatibili con confezione e manuale in ottimo stato. Prezzo molto basso.
David tel. 02/330175

VENDO i seguenti giochi originali per MsDos: Double Dragon I e II, Ghostbusters II, Indianapolis 500 ed altri.
Fabio Marchisi via G. Battisti, 91 - 21043 Castiglione Olona (Va) tel. 0331/859075

OOPS!

Nessuno è perfetto, neanche noi. Il mese scorso abbiamo largheggiato nel dare il voto a *Bat*, l'ultimo gioco della Ubisoft. Il K-voto non è 968 come avevamo erroneamente scritto ma 908. Resta sempre un bel gioco, comunque. Chiediamo scusa a tutti per l'errore.

VENDO Dragon's Lair, Space Ace, Double Dragon per A500 o faccio scambio con giochi per Pc.
Marco Sicurella p.zza S. Francesco, 25 - 95031 Adrano (Ct) tel. 095/7694812 dalle 13 alle 17

VENDO Psycho Fox, Rastan, R-Type ed altri per Sega Master System giochi da L. 40.000 a L. 60.000. Vendo occhiali 3d + gioco e pistola a L. 120.000. Pistola + gioco a L. 90.000.
Gabriele Pasquali p.zza V. Veneto, 6/b 16033 Lavagna (Ge) tel. 0185/390666

VENDO causa passaggio a sistema superiore C64 completo di: tastiera, trasformatore, cavi, registratore, manuale in italiano, adattatore telematico 6499 (modem), disk drive 1541 II ed altro.
A L. 550.000.
Matteo Renzi via Bornaccino, 1290 - 47038 Santarcangelo di R. (Fo) tel. 0541/621231

VENDO dischi vergini a L. 1100 l'uno.
Luca Ronzan via Dei Cairoli, 16 - 36100 Vicenza tel. 0444/543645 ore serali

VENDO C64, un anno di vita, con registratore, due joystick e giochi. Vendo computer Amstrad (registratore incorporato, monitor TV, manuale e giochi). Per entrambi i computer faccio prezzi eccezionali.
Mirko tel. 039/753132

VENDO Ibm Ps/2 mod. 30, 32 bit 12 Mhz, Hd 20 Mb, tastiera da 102

http://speccy.altervista.org/

tasti, con VGA, MsDos 3.30 con manuali e disco applicativo + Genius Mouse mod. 6000 3 tasti, programmi vari.
Fabio Facci via dalle ore 10 - 36078 Valdagno (Vi)

VENDO console Sega Master System completa di imballo e accessori con pistola tight phaser sega, control stick sega, 4 mega cartridge e 2 sega card. Il tutto a L. 180.000. Vendo Atari St 520 con drive esterno e 12 videogiochi originali. A L. 500.000.
Riccardo Sardelli via Giovanni XXIII, 16 - 56023 Casciavola (Pi) tel. 050/775786

VENDO C64 con registratore compatibile, disk drive, bucadischetti e giochi su disco/cassetta e sistema operativo Geos a L. 400.000 trattabili.
Roberto Orsini via Gobatti, 2 - 40137 Bologna tel. 051/440598

VENDO C64 in buone condizioni con registratore a L. 100.000 trattabili; VENDO Msx 64K completo di manuali (d'uso e di basic) con cassette di programmi e giochi a L. 100.000 trattabili.
Stefano tel. 051/397463

VENDO causa passaggio ad un altro sistema i seguenti giochi su disco originali ed in perfette condizioni per C64: Vendetta, Turrican, The Untouchables, The New Zealand Story ed altri. Su cassetta: Power Drift, Dominator ed altri.
Emiliano Andreatta via Torino, 249 100015 Ivrea (To) tel. 0125/230214

VENDO C64 (10 mesi di vita) con registratore, duplicatore giochi, joystick microswitch, tasto reset, cavi, giochi e manuali a L. 429.000.
Marco tel. 02/90969406

VENDO C64 con registratore, 2 joystick e giochi originali a L. 200.000 VENDO drive 1541 II comprato luglio '90 a L. 200.000, con giochi originali tutto a L. 350.000. Tutto funzionante.
Luca tel. 02/9267589 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Amiga: Formula I Manager, Stunt Car Racer, Lombard Rac Rally, Grand Prix Circus Honda Vfr 750, The Duel.
Francesco tel 071/718039

VENDO C64 con: vari cavetti, 2 registratori, duplicatore di cassette, disk drive Oc. 118N, 2 joystick, cassette, dischi, portadischi, piccolo porta dischi e alcune riviste sul videogioco. A L. 650.000.
Giorgio tel.045/8581180

VENDO C64 (tipo vecchio) accessoriato di floppy disk con giochi, 2 registratori duplicatore e giochi su cassetta a L. 700.000.
Alessandro Ballanti via Gramsci, 84 - 60035 Jesi (An) tel. 0731/57482

VENDO programma originale Xenon 2 per Amiga a L. 25.000 comprese spese di spedizione.
Marco Coli via S. Paolo, 14 - 56125 Pisa tel. 050/23637

VENDO C64 tastiera, registratore, alimentatore, 3 joystick, 1 pistola a raggi infrarossi, cassette più cavi di collegamento. A L. 350.000.
Clemente Di Dio vico di Bartolo, 21 - 93012 Gela (Cl) tel. 0933/908049 ore pasti

VENDO dischi vuoti da 3 1/2 in blocco: 50 dischi L. 60.000; 100 a L. 110.000.
Cristiano Borchi via A. G. Barili, 35 - 00152 Roma tel. 06/5803209

VENDO C64 (tastiera, alimentatore, registratore, 2 joystick) con cassette, ottime condizioni, causa passaggio a sistema superiore (A500) L. 250.000.
Matteo Nicolta via Mazzini, 14 - 20090 Opera (Mi) tel. 02/57601277

VENDO/Cambio con albi Marvel: K, Zzap, The Games Machine; vendo giochi originali per 64 su disco.
Francesco Zavarese via San Giovanni, 32 - 80054 Gragnano (Na) tel. 081/8736264

VENDO C64 modello nuovo usato poche volte con: libretto d'istruzioni, registratore e giochi. Inoltre vendo corso completo di Analisi e Programmazione Basic con cassette e 16 volumi pratici con programmi di grafica e basic. Tutto a L. 450.000.
Rosario Ruberto via Piave, 6 - 22042 Dotzago (Co) tel. 0341/451173

Causa passaggio ad altro sistema SVENDO a prezzi bassissimi tutti i titoli esistenti per Amiga, e i più importanti programmi (giochi ed utility) per Pc Ibm e compatibili in tutte le varie schede grafiche e configurazioni.
Fabio Gentile via Orti, 12 - 20122 Milano tel. 02/55191371

VENDO C64, monitor a colori, disk driver, registratore, copritastiera, 2 joystick, dischi e utility (compreso Logo con relativo manuale). L. 450.000
Marco tel. 06/3016877 dopo le 15

VENDO C64 new con: registratore, drive 1571, 1 joystick, final cartridge, portadischi, portacassette, riviste del settore e giochi a L. 600.000.
Stefano Nardi via dell'Assunta, 23 - 20141 Milano tel. 02/5695375

VENDO 21 cartucce per Atari a L. 260.000. Solo in blocco. Vendo 2 keyboards controllers + 3 cassette dedicate a L. 50.000.
Giulio tel. 0362/72605

VENDO causa passaggio a sistema superiore C64 con manuali e libri, copritastiera, giochi originali a L. 150.000; disk drive 1541 con imballo originale e manuale, portadischetti e floppy con videogiochi e utility a L. 230.000. Vendo in blocco a L. 300.000
Emanuele Micaro via A. Vespucci 113/b - Fara Gera d'Adda (Bg) tel. 0363/398191

VENDO console Nintendo con 2 pulsantiere, gioco 'Soccer' tutto praticamente nuovo in imballo originale a L. 200.000.
Daniele Girardini calle Mt. Pasubio, 8 - 30132 Venezia

VENDO a L. 30.000 giochi originali su disco per C64: Altered Beast, Defender of the Crown, Street Fighter e Return of the Jedi.
Matteo Acerbi tel. 02/9833276

VENDO/scambio software originale per Pc Ibm.
Salvatore Pontarelli via L. Testa, 63 - 80170 Isernia tel. 0865/3703

LUCASFILM™
GAMES
NIGHT SHIFT
THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
GIOCHI IN ITALIANO
DISPONIBILI PER:
P.C. e AMIGA